



# Nuorten sosiaalisen syrjäytymisen ennaltaehkäisy: Pelaavien nuorten seikkailuryhmä

---

Saarikallio, Anna

Laurea-ammattikorkeakoulu  
Tikkurila

Nuorten sosiaalisen syrjäytymisen ennaltaehkäisy:  
Pelaavien nuorten seikkailuryhmä

Anna Saarikallio  
Hoitotyön koulutusohjelma  
Opinnäytetyö  
huhtikuu, 2012

Anna Saarikallio

**Nuorten sosiaalisen syrjäytymisen ennaltaehkäisy: Pelaavien nuorten seikkailuryhmä**

Vuosi	2012	Sivumäärä	42
-------	------	-----------	----

Opinnäytetyö perustuu Vantaan Nuorisoaseman toiveeseen madaltaa kynnystä nuorille, jotka pelaavat paljon. Heitä käy muutamia yksilökeskusteluissa. Opinnäytetyön tavoitteena on tuottaa nuorisoasemalle uusia toiminnallisia toimintatapoja näiden pelaavien nuorten hyväksi. Opinnäytetyön tarkoituksena on ohjata nuortenryhmää, joka koostuu paljon pelaavista nuorisista. Kokooneminen tapahtuu kuusi kertaa kahden viikon aikana Länsimäen koululla leikkien ja pelaten, sekä tehden tuttavuutta. Tavoitteena opinnäytetyöllä on saada nuoria tutustumaan toisiinsa ja sosiaalistumaan, ennaltaehkäisemällä yksin jäämistä ja syrjäytymistä.

Opinnäytetyön teoria pohjautuu nuoruuteen, seikkailukasvatukseen, ryhmäytymiseen sekä pelaamiseen liittyvään aineistoon. Ryhmätoiminnan lisäksi toteutettiin kysely, jolla kartoitetaan ryhmän tarvetta tulevaisuudelle. Kyselylomake antaa Nuorisoasemalle tietoa siitä, mistä nuoret pitävät ryhmätoiminnassa sekä toiminta, joka on heille mieleinen. Opinnäytetyössä käytettiin osallistuvan havainnoinnin menetelmää sekä siitä kirjattua havaintomateriaalia.

Työn tekeminen ajoittui teorian tiedon keräämisen aloittamisesta syksyllä 2011, ryhmäkertojen pitämiseen keväällä 2012 ja työ eteni hyvässä aikataulussa. Ryhmätoiminnan kerrat toteutettiin aikavälillä 16.1.-1.2.2012. Teemoina kerroilla oli kiusaaminen, yksin jääminen ja käden taitojen merkittävyys, jotka pohjautuvat teorian tietoon elämyspedagogiikasta, nuoruudesta sekä seikkailukasvatuksesta.

Lopputulos ryhmän toteutumisesta oli haasteellinen, koska koulupäivät olivat eripituisia, mihin ei oltu varauduttu. Tästä syystä yksi nuori osallistui ryhmään, jolta kerättiin palautetta kyselylomakkeella. Ryhmään osallistuminen, koulupäivän pituus, sekä kerroilla olleet tehtävät antavat kuitenkin paljon tärkeää tietoa Nuorisoasemalle. Toimintamalli annetaan nuorisoasemalle kuultavaksi ja pohdittavaksi. Jatkotarkastelun kohteiksi nousivat pelaamisen vaikutukset koulumenestykseen, pelien ikärajat ja niiden vaikutukset varsinkin pienempiin lapsiin sekä pelaavien nuorten aktivointi vertaistukiryhmiin.

Anna Saarikallio

**Prevention of social exclusion of young people: Young people playing in the adventure group**

Year	2012	Pages	42
------	------	-------	----

---

This thesis is based on Vantaa Youth Station's desire to lower the threshold for young problem players, some of these players participate in the individual discussions. The objective of this Bachelor's thesis is to provide Vantaa Youth Station with new functional working methods for young players. This thesis aims to guide young people in a group, which consists of youngsters who play too much. Six meetings in two weeks were held in Länsimäen koulu including play and game activities to get to know each other. The aim of the thesis is to get young people to know each other and mix socially with others, thus preventing loneliness and exclusion.

The theoretical framework of the thesis deals with youth, adventure education, grouping, as well as playing-related material. There was also a small survey, which identifies the need for the future adventure group. The questionnaire provides Vantaa Youth Station with information about which group activities the youngsters prefer. This thesis applied participant observation method and the recorded material based on this.

This thesis work began with collecting and writing the theory in autumn 2011, the group meetings were held in spring 2012. This work will be finished in spring 2012. The group meetings were carried out during January 16-February 1, 2012. The themes in these meetings were bullying, loneliness and the importance of handicrafts, which are based on the theory of knowledge-experiential education, youth and adventure education.

The results show that the realisation of the group was challenging, because the school days were of different lengths for which the author was not prepared. Thus one youngster participated in the group and answered the questionnaire. However the thesis provided a lot of important information to Vantaa Youth Station Group about the group participation, length of school day and tasks received in the meetings. The working model in this thesis will be given to Vantaa Youth Station for analysis. The effects of playing on school performance, in-game age limits and their impact especially on small children and the formation of peer support groups among young players need to be studied further.

**Keywords:** Youth, games, grouping, exclusion, adventure learning, Vantaa youth station

## Sisällys

1	Johdanto .....	6
2	Nuoret ja pelaaminen .....	7
2.1	Nuoruus kehitysvaiheena.....	7
2.2	Nuoret ja nykypelien maailma .....	8
3	Sosiaalisesta syrjäytymisestä seikkailukasvatukseen ryhmään.....	9
3.1	Sosiaalinen syrjäytyminen .....	10
3.2	Seikkailukasvatus .....	10
3.3	Ryhmä .....	12
4	Opinnäytetyön tavoitteet.....	13
4.1	Tutkimusmenetelmät.....	13
4.2	Ryhmään osallistuneiden valinta ja kuvaus.....	14
4.3	Ryhmätoiminnan kuvaus .....	14
4.3.1	Ensimmäisen kerran toteutuksen suunnitelma.....	15
4.3.2	Toisen kerran toteutuksen suunnitelma.....	15
4.3.3	Kolmannen kerran toteutuksen suunnitelma .....	16
4.3.4	Neljännän kerran toteutuksen suunnitelma .....	17
4.3.5	Viidennen kerran toteutuksen suunnitelma .....	18
4.3.6	Kuudennen kerran toteutuksen suunnitelma .....	18
5	Tutkimusraportti .....	18
5.1	Ensimmäisen tapaamiskerran toteutumisen kuvaus.....	18
5.2	Toisen tapaamiskerran toteutumisen kuvaus .....	19
5.3	Kolmannen tapaamiskerran toteutumisen kuvaus.....	19
5.4	Neljännän ja viidennen tapaamiskerran toteutumisen kuvaus.....	20
5.5	Kuudennen tapaamiskerran toteutumisen kuvaus.....	22
5.6	Ryhmätoiminnan arviointi .....	22
5.7	Ryhmätoiminnan analysointi .....	23
6	Pohdinta .....	24
6.1	Arvioinnin tulokset ja niiden tarkastelua .....	25
6.2	Opinnäytetyön luotettavuuden arviointi .....	26
6.3	Opinnäytetyön eettisyyden arviointi.....	27
7	Johtopäätökset ja suositukset .....	27
	Lähteet .....	28
	Kuvat .....	30
	Liitteet.....	34

## 1 Johdanto

”Joka kuudennella Vantaalaisnuorella ollut peliongelmia” (Kaupunkilehti Vartti: 3.11.2011.) Oli otsikkona Vartissa Ehyt ry:n ja RAY:n Pelitaito-projektin teettämän koululaiskyselyn jälkeen. Vastaavia otsikoita on ollut lehdistä ja nettisivuilla jo parin vuoden ajan. Opinnäytetyön tarkoituksena on luoda erilaista ryhmätoimintaa nuorille, joilla pelaaminen on mennyt kaiken muun edelle. Tavoitteena on koota ryhmä, jolla tekemisen kautta käsitellään yksinäisyyttä, sosiaalisia suhteita ja mahdollista kiusausta. Ryhmätoiminnan suurimpia etuja on vertaistuki. Ryhmän kanssa tulee tutuiksi uudet sosiaaliset suhteet ja elämyksellinen tekeminen. Työllä pyritään saamaan nuoria toiminnan kautta sosiaalistumaan.

Opinnäytetyö toteutettiin yhteistyössä Vantaan Tikkurilan Nuorisoaseman päihdehoitoyksikön kanssa. Tikkurilan nuorisoasema on erikoistunut auttamaan nuoria päihteisiin liittyvissä asioissa. Päihdeongelmaisten nuorten lisäksi heille on hakeutunut paljon pelaavia nuoria. Useat nuoret eivät kuitenkaan ole ilmaisseet halukkuuttaan yksilökeskusteluihin, eikä moni nuori huomaa pelaamisensa olevan ongelmallista tai pelaavansa liikaa.

Opinnäytetyö toteutettiin Länsimäen koululla yläkoululaisten parissa ja siellä yhteyshenkilöni on koulukuraattori, joka toimii tilojen ja nuorten hankkijana ryhmää varten. Kuraattori välittää nuorten vanhemmille Wilman (kouluissa käytettävä tietojärjestelmä opettajien ja vanhempien välillä) kautta esittelyviestin (liite 2), jossa kysytään nuorten halukkuudesta osallistua opinnäytetyön ryhmään. Lapsen ilmoittaminen Wilman kautta on samalla lupa (liite 3) huoltajalta osallistua ryhmätoimintaan ja sen toteutumiseen. Opinnäytetyön tekijänä mainontaa koulussa toteutti myös nuoriso-ohjaaja sekä koulunkäyntiavustaja. Nuorille muiden samassa tilanteessa oleviin tutustuminen, saa samanhenkiset ryhmäytymään. Näille nuorille on silloin helpompi markkinoida erilaisia palveluja, joilla he voivat saada apua tai kartoitusta peliongelmaan. Työn tarkoituksena on madaltaa kynnystä pyytää asiantuntijalta apua peliongelmassa. Nuorisoasemalle positiivisten tai negatiivisten tulosten saaminen on tärkeää, koska vastaavaa ei ole kokeiltu aiemmin Tikkurilan nuorisoasemalla. Tällä työllä pyrin tuottamaan hyödyllistä tietoa Nuorisoasemalle ja muille nuorten kanssa työtä tekeville tahoille.

Aiheen valintaan vaikutti kokemus seurakunnan lastenryhmien sekä juniorikaraten ohjaajan rooli. Haasteena ohjaajan roolilleni ovat nuoret, joiden kanssa en ole ollut juuri tekemisissä. Tiedän kuitenkin sen, että nykyään uusia pelejä ja toimintoja luodaan erilaisille teknisille alustoille nopeasti. Parhain kuluttajakunta saattavat olla yksinäiset nuoret, joille ei ole sijaa trenditietoisten maailmassa. Hienot grafiikat ja itsestään irtautuminen digitaaliseen maailmaan luo monelle nuorelle pakomahdollisuuden ahdistuksesta. Olen valinnut kvalitatiivisen tavan tutkia ryhmätoiminnan tehokkuutta peliongelmaisten nuorten auttamisvälineenä.

## 2 Nuoret ja pelaaminen

Opinnäytetyön teoriapohjan lähteet ovat nykyaikaisista ja luotettavista lähteistä; Pelitaito-materiaali sekä nuoruuden kehitysvaiheiden psykologiaa mm Himbergin ym. sekä Friis ym. teoksesta. Olen myös peilannut Kemppisen kehityspsykologian teosta vuodelta 1997 Alatuvan vuoden 2007 teokseen, joista löytyy paljon samaa tietoa. Pelaamiseen liittyvä aineistoni on pääasiassa Silvennoiselta, Thorslundilta sekä THL:stä, kaikki 2000-luvun materiaalia. Osa nuoruuteen liittyvästä kirjallisuudesta vaikuttaa vanhalta, mutta tuodessani sen rinnalle uutta kirjallisuutta huomaa, että nuoruus määritteenä ei ole muuttunut merkittävästi sinä aikana. Pelaamiseen ja tietokoneen käyttöön liittyvä materiaali on nykyaikaista. Pelitaito.fi:ssä (2012), RAY:n ja Ehyt Ry:n tukema sivusto, kerrotaan pelaamisen ajateltu olevan varsinkin nuorten poikien harrastus, mutta enenevässä määrin pelaaminen on lähes koko väestöön liittyvä asia, joka on parhaimmillaan viihdyttävä ja opettava asia. Kääntöpuolella on kuitenkin liiallinen pelaaminen ja pelaaminen yksin.

### 2.1 Nuoruus kehitysvaiheena

Nuoruus (12-16 v. varhaisnuoruus, 16-18 v. keskinuoruus ja 18-21 v. jälkinuoruus) on herkkää aikaa, jolloin tulee esiin erilaiset identiteetit ja niiden muovautuminen. Nuoruuden kehitystehtäviä ovat Erik H. Eriksonin ja R. Havighurstin mukaan vanhemmista irtautuminen, maailmankuvan täydentäminen, identiteetin saavuttaminen ja ruumiinkuvan uudelleenjäsentäminen. Ikätovereiden tuki on tärkeää tässä vaiheessa. (Himberg, Laakso, Peltola, Näättänen, Vidjeskog 2000: 91-107.)

Nuoruuden vahvuudet sekä uhat Fiis, Eirola sekä Mannosen (2004:46-47) mukaan: Vahvuudet ovat positiivinen käitys itsestä, selkeä käsitys maailmasta, henkiset arvot, perheen tuki, itsenäistyminen ja vanhemmista irtautuminen, ystävät, seurustelu, opiskelu ja työkokemukset. Vastaavasti uhkia ovat kielteinen käsitys itsestä, henkisten arvojen ristiriidat, kehitystehtävien epäonnistuminen, sosiaalisten suhteiden paineet, kavereiden kielteinen vuorovaikutus, vanhempiin takertuminen, päihteet, väkivalta ja rikollisuus

Kehitystehtävien läpikäynnin jälkeen nuori kokee itsensä erilliseksi ja eheäksi yksilöksi ja napanuora vanhempiin on katkennut. Mutta mitä tehdä sitten, jos nuorella ei ole muita ikätovereita tai kavereita, kuin ne, jotka ovat tietokonepäätteen toisella puolella? Syrjäytymistä on määritelty yksilön heikkona yhteytenä yhteiskuntaan tai yksilön torjumista yhteiskunnan tasolta. Koulumaailmaan, nuorten arkimaailmaan, vietyä se tarkoittaa ryhmien ulkopuolelle jättämistä ja matalaa koulumotivaatiota. (Kemppinen 1997: 127; Alatupa 2007: 117.)

Yleisimpiä nuorten mielenterveysongelmia ovat mieliala-, ahdistuneisuus-, käytös- ja päihdehäiriöt. Himbergin ym. (2000: 102-103) mukaan identiteetti kehittyy kavereiden ja idolien avulla joko positiiviseksi tai negatiiviseksi. Kemppisen (1997:51) mukaan identiteettihäiriöinen nuori ei ole varma itsestään ja psykoottisen oireena nuorella voi ilmetä pakoa todellisuudesta fantasian maailmaan, joka voi johtaa liialliseen nettipelaamiseen ja vieraantumiseen arjesta. Pölösen ja Sitolahden (toim. 2009: 346-347) mukaan nuorelle, joka on syrjäytymisuhassa sekä epäsosiaalinen. Ryhmätoiminta luo mahdollisuuden alistua ja kapinoida ohjaa vastaan, itsetunnon vahvistuminen ja itsenäisyyteen oppiminen ovat suotavia sivutuotteita.

## 2.2 Nuoret ja nykypelien maailma

Pelaaminen ja varsinkin nettipelaaminen on ristiriitainen aihe, koska pelien myötä voi oppia uusia taitoja ja saada uusia ystävyksiä. Netin kautta on mahdollisuus saada ystäviä eripuolelta maailmaa. Peleissä voi kilpailla tai harjoittaa omaa ongelmanratkaisukykyään. Tämän aikakauden arjesta irtautumisen tuo pelaaminen, sitä ennen tv, sitä ennen radio, kirjat, kerrotut tarinat ja listaa voi jatkaa kielellisen ilmaisun alkuun asti. Hyvällä asialla on kuitenkin varjopuolensa, hyvään asiaan voi jäädä koukkuun ja siitä voi tulla riippuvaiseksi. Riippuvuus syntyy toistuvan mielihyväkokemuksen kautta. (Thorslund 2009: 61-62.)

Ns. peliriippuvaiseksi diagnosoidaan silloin, kun peleihin kytkeytyy rahankäyttö. Vielä muulle pelaamiselle ei ole olemassa samanlaista diagnosointia, vaikka pelaisikin kahdeksan tuntia päivässä. Silloin, kun pelaaminen on niin intensiivistä, että unohtaa kaiken muun ja pelaamisesta tulee tärkeintä, voi ehkä puhua riippuvuudesta, mutta asiaa ei kannata pohtia sairauteina. Esim. urheiluun voi syventyä samoin, täysin sataprosenttisesti ja jättää muut asiat takalalle. (Thorslund 2009: 67-68.). Toisaalta, pelaamiselle ei ole määritelty riippuvuuden rajaa vielä ja ilmaisut ”peliriippuvuus, peliongelmat ja pelaamisen haitat” ovat vielä eläviä käsitteitä, joille ei ole olemassa diagnoosia. Nuorten kohdalla on hyvä käyttää termiä liikapelaaminen. (Päihdefoorumi 2011.)

Inka Silvennoinen esitteli Päihdefoorumilla (2011; Silvennoinen 2011.) Vantaalla kerättyä aineistoa alakoulun 5.-6. luokkalaisten ja yläkoululaisten pelaamistottumuksista. Aineisto perustuu Pelitaito-projektin tuoreeseen tutkimukseen. Lopulliset tutkimustulokset ovat saatavilla vuoden 2012 keväällä. Alustavia tuloksia kuulin päihdefoorumilla, sekä aineistoa on esitelty myös alueellisissa vanhempienilloissa. Tutkimuksesta keskeisimpiä asioita, joihin on syytä pysähtyä ovat pelaamisen motiivit, ikärajojen noudattaminen, pelaamiseen käytettävä aika viikossa ja koululaisten omat mielipiteet peliajan pitenemisestä.



Vuoden 2010 kouluterveyskyselyn (Vantaa ja päihteet - raportti 2011) mukaan yläkoulun 8. ja 9. luokkalaisista pojista käytti viihde-elektroniikkaa (tv, tietokone) 24 %, tytöistä 28 %. Silvennoisen mukaan (2011) osa nuorista on edelleen niitä, jotka eivät pelaa, suurin osa tyttöjä. Suurin osa kyselyyn vastanneista pelaa, siksi, että se on kivaa, hyvin moni vastanneista kuluttaa aikaa ja viidennes vastaajista kertoo tapaavansa uusia ihmisiä. Noin 17 % kyselyyn vastanneista haluaa unohtaa ikävät asiat. Suurin osa kyselyyn vastanneista pelaa paljon kiellettyjä pelejä, joita heille ostavat vanhemmat. Suurin osa vastanneista, 37 %, pelaavat alle kaksi tuntia viikossa, jotka ovat tyttöjä, pojista vastaavasti pelaa 14 %. Pojista 7-14 tuntia viikossa pelaa 22 %, 20-40 tuntia 12 %, 40-60 tuntia 6 % ja yli 60 tuntia 5 %. Tyttöillä ei esiinny vastaavia lukuja lainkaan, koska tytöt pelaavat huomattavasti vähemmän kuin pojat. Osa nuorista pelaa viikossa enemmän koneella kuin vanhemmat ovat töissä. Omasta mielestään joskus liian paljon pelaavat 66 % pojista ja 53 % tytöistä, usein 9 % pojista ja 4 % tytöistä.

THL:n mukaan kielteisiä vaikutuksia liiallisella pelaamisella ovat fyysiset vaikutukset: ranne-, kyynärpää-, selkä- ja niskaoireet, väsymys, unettomuus ja uniongelmat, silmien väsyminen, kuuloharhat, epileptiset kohtaukset, liikalihavuus vähäisen liikunnan seurauksena. Sosiaalisia ja psykologisia vaikutuksia ovat: eristäytyminen pelien maailmaan, sosiaalisten suhteiden kaantumisen, riidat perheessä (pelaamisen rajoittaminen), mahdollinen riippuvuuskäyttäytyminen, koulumenestyksen heikentyminen, masennusoireet ja stressireaktiot. Pelien haitallisen sisällön, THL:n mukaan, aiheuttamia kielteisiä sosiaalisia ja psykologisia vaikutuksia ovat: sisällön aiheuttamat pelot, huonojen käyttäytymis- ja ongelmanratkaisumallien omaksuminen (kiroilu, voimankäyttö), vääristynyt nais-/mieskuva tai vääristynyt maailmailmankuva sekä aggressiivisen käyttäytymisen vahvistuminen yleensä jo aggressiivisesti käyttäytyvillä lapsilla.

### 3 Sosiaalisesta syrjäytymisestä seikkailukasvatukselliseen ryhmään

Seikkailukasvatuksellinen osa perustuu hyviin tutkimustuloksiin, joita voi soveltaa erilaisiin ryhmiin. Teoria pohjaa tutkimuksiin ulkomailla sekä Suomessa, Karppisen ja Latomaan sekä Kivelän ja Lempisen teoksissa, ulkomaalaisia lähteitä minulla on Moose ja Honkomp sekä Festeu ja Humberstone. Sosiaalisen syrjäytymisen teoria pohjautuu sosiaaliportin materiaaliin. Opinnäytetyön tekemisessä on käytetty myös uusia julkaisemattomia tuloksia pelaamisesta, jota tässä työssä on saatu hyödyntää. Sosiaaliseen syrjäytymiseen liittyvä materiaali on nykyaikaista ja luotettavaa. Ryhmäteorian kirjallisuus on tuttua sekä tukee luotettavuutta hyvin, teoriapohjana Kivelän ja Lempisen, Niemistön sekä Toikan ja Toikan teokset ryhmästä ja ryhmädynamiikasta. Harmillista on, että juuri sosiaalista syrjäytymistä ei käsitellä yksittäisenä käsitteenä, mm. Valtiontalouden tarkastuslaitoksen (2007) toiminnantarkastuskertomuksessa keskitytään paljon työttömyyteen ja koulutuksesta poisjäämiseen. Toisaalta Festeu ja Humberstone (2006) puhuvat seikkailukasvatuksessa ihmissuhteiden tärkeydestä.

### 3.1 Sosiaalinen syrjäytyminen

Opinnäytetyössä keskitytään, pelimaailmaan viitaten, sosiaaliseen syrjäytymiseen ja ulkopuolelle jäämiseen. Syrjäytymiseen voi johtaa koulussa pärjäämättömyys ja alisuoriutuminen tai vaikeudet kotona, mutta myös sosiaalinen pärjäämättömyys. (Nuorten syrjäytymisen ehkäisy 2007: 19). Sosiaaliportissa (Malin 2011) on maininta, että nuoret viettävät suurimman osan koulun ja kodin ulkopuolella paikoissa, jotka ovat nuorten omia ja aikuisilta suljettuja paikkoja. Myös organisoiduissa nuorten vapaa-ajan paikoissa on hyvä olla joku, jolla on osaamista toa edistää nuorten hyvinvointia, estää nuorten ongelmien ilmaantumista ja ennaltaehkäisee jo ilmenneiden ongelmien vakavoitumista yksin nuoren kanssa tai yhdessä muiden kasvu ympäristön tukijoiden kanssa. Nuoret kuitenkin viettävät paljon aikaa myös keskenään ja vapaa-aika ikätovereiden kanssa on tärkeää. Silloin haetaan muilta sosiaalista hyväksymistä ja kehitetään itsetuntoa ja identiteettiä. Nuorelle yhteisen vapaa-ajan toiminnan ulkopuolelle jääminen voi tarkoittaa voimakasta emotionaalista osattomuuden kokemusta. Valtiontalouden tarkastuslaitoksen PDF-tiedostossa (2007) sekä sosiaaliportin (Malin 2011) sivuilla oli mainittu nuoren syrjäytymiseen vaikuttavat viisi tekijää: Vaikeudet koulussa, kotona tai sosiaalisessa toimintaympäristössä. ”Kouluallergia” ilmenee koulun keskeyttämisenä tai alisuoriutumisena. Nuori ei päädy työmarkkinoille ja ajautuu usein työttömäksi. Elämäntilanne johtaa täydelliseen syrjäytymiseen: työn vieroksunta, kriminalisoituminen, sosiaaliavustuksilla toimeentulo, alkoholisoituminen, eristäytyminen tai muu vastaava marginalisoituminen. Tilanne saattaa lopulta päätyä nuoren laitostumiseen tai eristämiseen muusta yhteiskunnasta.

### 3.2 Seikkailukasvatus

Seikkailukasvatus on elämyspedagogiikan haara, joka on Suomeen tullut -80 ja -90 - lukujen aikana mm. Saksasta ja Englannista. Seikkailukasvatuksellisuudella yritetään etsiä toimintatapoja mukavuusalueen ulkopuolelle uskaltamisella sekä löytää uusia toimintatapoja samalla hakien kasvatuksellisuutta kehittymiseen ryhmätoiminnan kautta. Seikkailukasvatuksella pyritään löytämään kustakin osallistujasta oma ”sisäinen lapsi”. Seikkailukasvatuksen pääperiaatteena on kasvattaa kantamaan vastuuta, uskoa yhteistoimintaan ja aitoon toisen kohtaamiseen. (Karppinen & Latomaa 2007: 161, 201-205.)

Apuna syrjäytymisvaarassa oleville nuorille voi tarjota seikkailukasvatusta. Seikkailukasvatusta ei tule sekoittaa urheiluun, vapaa-ajan harrastamiseen tai elämykselliseen matkailuun. Reunaehtoina seikkailukasvatukselle ovat mm. tavoitteellisuus, tietoisuus, toiminnallisuus, kokemuksellisuus, vuorovaikutus, haastavuus, yllätyksellisyys ja turvallisuus. Seikkailukasvatusta voi toteuttaa seikkailutoiminnan kautta nuorten ryhmätoiminnassa, esimerkiksi retket ja vaellukset, kaupunkiseikkailut, yhteistyö- ja ongelmanratkaisuharjoitukset, keskustelupiirit,

pelit ja leikit sekä kädentaitotehtävät. Toiminnalle on neljä eri tasoa: leikki, seikkailu, rajaseikkailu ja epäseikkailu. (Kivelä & Lempinen 2010: 18-20.)

Leikki on määritykseltään samaa, mitä pienet lapset tekevät. Leikki ei vaadi suurta ponnistusta ja tarkoitus on viihdyttää, joko olla hauskaa, tai sitten täyttää ajanhukkaa. Seikkailu vaatii osallistujaltaan jo enemmän. Toimintaan liittyy haastetta ja mielenkiintoa, uusia taitoja saat-  
taa oppia, mutta mitään vaaraa tai uhkaa ei ole läsnä. Rajaseikkailu vaatii suurta osaamista ja osaamistason pitää olla maksimitasolla. Toiminnassa haastetaan oma itsensä ja omat ko-  
kemukset, mutta epäonnistumisista ei tarvitse huolehtia, ne haastavat yrittämään uudestaan. Vaaran ja stressin ainekset ovat vahvasti läsnä. Epäseikkailussa mennään tuntemattomille ve-  
sille, joissa vaara on todellinen ja tarkoituksena on tuottaa selviytymisen tunnetta. Seikkailu-  
kasvatuksella pyritään vahvistamaan nuorten uskoa itseensä ja hallitsemaan arjen asioita. Taitava, omat asiansa hallitseva nuori on pienemmässä syrjäytymisvaarassa kuin ikätoveri,  
joka ei tule selviytymään aikuisuuden taakasta. (Kivelä & Lempinen 2010: 18-20.)

Seikkailukasvatusta on kokeiltu erilaisilla ryhmillä päiväkodissa, koulussa sekä sosiaalityössä mm. nuorisorikollisten ja mielenterveyshäiriöisten nuorten kanssa. Turun yliopistollisessa sai-  
raalassa toteutettiin 90 - luvulla kahden vuoden ajan, Ritari-projekti lastenpsykiatrisella osas-  
tolla nuorille ja heidän perheilleen. Projektiin osallistui kymmenen koehenkilöä, sekä kolme  
verrokkihenkilöä. Projektin kuntoutusohjelma sisälsi retkiä, kasvuryhmiä, leirejä ja perheta-  
paamisia. Projektin aikana osalla nuorista minäkuva muuttui positiivisemmaksi, käyttöshäiriöt  
vähenivät ja yleinen käyttäytyminen muuttui positiivisemmaksi. Projektin tutkimus oli Suo-  
messä ensimmäinen, jolla seikkailukasvatuksen ja terapian vaikuttavuus havaittiin. Yhdysval-  
loissa on lisäksi monia positiivisia tutkimuksia seikkailukasvatuksesta ja siellä on perustettu  
seikkailukasvatukseen perustuvia asuntoloita mielenterveyshäiriöisille lapsille ja nuorille.  
(Karppinen & Lomama 2007: 209-210.)

Uusinta tutkimustulosta seikkailukasvatuksesta (Adventure Learning) on Minnesotan koulusta,  
jossa opettaja vei 7-8 luokkalaisia Argentiinaan kiipeilemään Aconcagua nimiselle vuorelle  
hyödyntäen ympäristöstä oppimista. Kaikkiaan yli sata yläkoululaista osallistui tutkimukseen  
joko kiipeämisellä tai luokkaan reaaliajassa tuodun materiaalin avulla. Otos jaettiin kahteen  
ryhmään, jossa osa oppilaista kiipesi opettajan kanssa vuorelle ja osa jäi kouluun. Tutkimuk-  
sen tulos johti siihen, että nuoret kokivat oppivansa maantietoutta paremmin seikkailukasva-  
tuksen myötä. Jopa ne, jotka oppivat reaaliajassa tulevan materiaalin avulla kokivat oppivan-  
sa paremmin kuin kirjoista lukemalla. (Moose & Honkomp 2011:231-252). Euroopan alueella  
seikkailukasvatusta on toteutettu Tšokeissa Turistika, Skandinaviassa Friluftsliv, Norjassa Fri-  
luftsliv, Suomessa Erä, Ranskassa Appretissage expérientiel en extérieur, Saksassa Erlebnispä-  
dagogik, Romaniassa Turism in aer liber ja Ison-Britanniassa Outdoor education and experi-  
mental learning hyvin tuloksin. (Festev & Humberstone 2006: 25.)

### 3.3 Ryhmä

Toiminnallisena menetelmänä ryhmätoiminta on hyvä auttamaan sosiaalisten suhteiden luomisessa. Nuorille on tarjolla vertaistukea toisistaan ja yhdessä he voivat miettiä aikuistumisen malleja. Ohjaajana olen tarkkailija, joka ohjeistaa toiminnoissa sekä toimii motivoijana nuorille. (Kivelä & Lempinen 2010: 7.) Ryhmätoiminta nuorille perustuu senhetkisiin tarpeisiin, tavoitteellisuuteen, toiminnallisuuteen ja säännöllisyyteen. Ryhmätoimintaa on esiintynyt pitkiä aikoja ja niitä on erilaisia muotoja esim. harrastusryhmät yms. Ryhmätoiminnassa tulee kiinnittää huomiota kaikkiin osallistujiin, koska siinä voi olla uhkaa syrjäytymisestä ja edistää nuoren pahoinvointia ja kaverisuhteista jättäytymistä. (Kivelä & Lempinen 2010: 28-29.)

Ihmissuhde - tai kasvuryhmän tehtävä on auttaa vuorovaikutustaitojen kehittämisessä ja yksilön tarpeettoman suojausmekanismin luopumisessa. Ihmissuhderyhmät auttavat elämänhallinnassa ja edesauttavat persoonallista kasvua. Ihmissuhderyhmä ei vaadi psykoterapiaryhmän tavoin ohjaajalta vaativaa koulutusta. (Niemistö 2004: 25-26.)

Ryhmän muodostukseen vaikuttavat monet tekijät. Ryhmällä on monia muotoja hakea omaa tapaansa olla. Ryhmällä on neljä erilaista vaihetta, jotka jokainen ryhmä käy läpi. Muotoutumisvaiheessa ryhmäläiset etsivät rajojaan ja sääntöjä, joilla toimia. Muotoutumisessa ollaan vahvasti sidoksissa ohjaajaan, joka luo raamit toiminnalle sekä säännöille. Kuohuntavaiheessa ryhmän jäsenten välille syntyy ristiriitaa ja konflikteja. Ryhmän jäsenet tuovat esille omia persooniaan ja mielipiteitään, sekä kapinoivat ohjaajaa vastaan. Lopulta ryhmälle muodostuu sääntöjä eli piilonormeja, jotka vahvistavat ryhmän yhteenkuuluvuutta. Suorittamisvaiheessa ryhmä keskittyy tehtävän läpi viemiseen. Piilonormit vahvistuvat ja säännöt auttavat ryhmäläisiä tukeutumaan toisiinsa avun tarpeen kanssa. Eri osaamisalueet ryhmäläisillä koetaan hyväksi. Ryhmä tuntee onnistuvansa työssään. Toiminnan päättymisvaihe päättää ryhmän. Siihen voi liittyä jotain erityistä juhlallisuutta, joka konkretisoi toiminnan päättymistä ja helpottaa asian käsittelyä. (Toikka & Toikka 2006: 25-26.)

Ryhmä muodostuu enemmän kuin kolmesta henkilöstä. Pienryhmä muodostuu viidestä kahteentoista henkilöön, keskikokoinen ryhmä rajoittuu kahteenkymmeneen henkeen ja suurryhmä on sitäkin suurempi. Ryhmän koko vaikuttaa ryhmän kiinteyteen ja hajoamiseen. Kiinteä ryhmä on samalla aaltopituudella, tuntee vetovoimaa toisiaan kohtaan ja on myönteinen asia ryhmälle. Kielteisenä merkityksenä ilmenee ryhmäpaine, jolloin itsenäisyyden tunne menetetään. Hajoamista ilmenee hieman suuremmissa ryhmissä, jossa osallistujat alkavat muodostaa pienempiä alaryhmiä. Henkilöiden määrä on suhteessa ryhmän tarkoitukseen ja toimintatapaan. Pienryhmän hyötyjä ovat mm. persoonallisuus ja aktiivisuus. Ryhmässä on hyvä olla myös tiettyä säännöllisyyttä esim. kokoontumiskertojen, kokoontumisiin käytettävän ajan sekä kokoontumispaikan kanssa. Kokoontumiskertoihin sekä niihin käytettävään aikaan vaikut-

taa paljon ryhmän tarkoitus sekä ikäjakauma. Paikan on hyvä olla sellainen, joka palvelee ryhmän tarkoitusta eikä ole helposti häiritävissä. (Niemistö 2004: 51-62.)

#### 4 Opinnäytetyön tavoitteet

Tavoitteena opinnäytetyössä on koota ryhmä paljon pelaavia nuoria, joilla ei ollut kunnon ystävyssuhteita, he ovat jääneet jälkeen koulutuksessa sekä ovat vaarassa syrjäytyä. Ryhmän tavoitteena on pelaamisen vähentäminen, ryhmäytyminen. Eri kerroilla tavoitteena on kiusaamisteeman käsittely, kaverisuhteiden käsittely sekä kädentaitojen harjoittaminen sekä sosiaalisten suhteiden luonti. Nuorisoaseman tavoitteena on toiminta nuorille, jolla heidät saadaan kontaktiin muiden ihmisten kanssa ja pois koneen äärestä. Nuorisoasema myös toivoo kynnysen alentamista hakeutua heidän tarjoamiinsa palveluihin.

Elämyksellisellä, näiden nuorten tasolle menevällä, toiminnalla yritetään saada heidät siirtymään nettiystävyyksistä oikeisiin ihmiskontaktissa oleviin ystävyssuhteisiin. Ohjaajana tavoitteeni on saada nuoret kiinni tavalliseen arkeen ja auttaa heitä selviytymään maailmassa, jossa ei pärjää ilman toista ihmistä. Ohjaajana toivon myös ryhmän edistävän heidän kokonaisvaltaista hyvinvointiaan. Keino toteuttaa tavoitteet on hauskanpito, sillä nuorisoasemalla on huomattu, nuoret tarvitsevat ikäistänsä ja samanhenkistä seuraa. Haluan nähdä nuorten nauttivan toistensa seurasta.

Omina henkilökohtaisina tavoitteinani on nykyiseen nuorisokulttuuriin tutustuminen. Pidän itseäni hyvänä siltana nuorten ja nuorisoaseman välillä, koska olen itsekkin vielä suhteellisen nuori ja viihdyn itse välillä Playstationin äärellä pelaten erilaisia pelejä. Olen myös omasta mielestäni hyvin perillä nuorten maailmasta, larppauksesta (Live-roolipelaus, pukeudutaan ja omaksutaan jonkin hahmon ominaisuudet sekä ns. ”eletään peliä”) ja cosplaysta (pukeudutaan sarjakuva- tai pelihahmoksi).

##### 4.1 Tutkimusmenetelmät

Tutkimusmenetelmänä työssä oli käytössä osallistuva havainnointi, jolloin pystyin olemaan osallistuvana tarkkailijana. (Pitkäranta, A. 2010: 79.) Pidän jokaisesta kerrasta päiväkirjaa, johon merkitsin havainnointini. Päiväkirja toimii hyvänä havainnoinnin työvälineenä ja auttaa havainnoinnin luotettavuudessa. Kirjasin myös sen, mistä juttelimme ja mikä oli onnistunutta tai epäonnistunutta ryhmissä. Havainnoinnilla tutkitaan nimenomaan toimintaa Roution (2007) mukaan. Se toimii hyvin täydentävänä tutkimusmenetelmänä, mutta on hyvin työläs (Opinnäytetyöpakki).

Kvalitatiivisella tutkimuksella tarkoitetaan laadullista tutkimusta, johon kuuluu toiminnallinen opinnäytetyö. Toiminnallisella opinnäytetyöllä etsitään tässä havainnoinnin kautta tietoa ja osallistujilla teetetään avoimia kysymyksiä sisältävä kysely (liite 1). Avoimia kysymyksiä sisältävällä kyselyllä saadaan sille hetkelle tarpeellista tietoa, ja niihin saa monimuotoisempia vastauksia, kuin suljettuihin kysymyksiin. (Pitkäranta 2010:78.)

#### 4.2 Ryhmään osallistuneiden valinta ja kuvaus

Toiminnallinen ryhmä koostui maksimissaan 8 henkilöstä, ja ajoittui tammi-helmikuulle 2012 16.1-1.2, kuuden kertatapaamisen verran maanantaisin ja keskiviikkoisin, kerrallaan noin kahden tunnin ajan (klo 15-17) koulupäivän jälkeen. Henkilömäärä määräytyi ryhmän toivotun kiinteyden mukaan ja tapaamisilla luotiin jatkuvuuden tunnetta. Jokaisella kerralla oli oma alkunsa, keskikohtansa ja loppunsa, jotta tapaamiset ovat olleet mielekkäitä.

#### 4.3 Ryhmätoiminnan kuvaus

Ryhmän toimintana on seikkailuryhmä, joka toimii mukavuusalueella, eli ei ole liian vaikeaa toimintaa, mutta ei liian helppoakaan. Pyrin seikkailutoiminnalla leikin, yhteistyön ja ongelmanratkaisun ja kädentaidon tehtävien vastavuoroisuuteen, jolloin tavoitteena on nuorten sosiaalisten taitojen vahvistuminen. Seikkailun kautta tuon pelien fantasiamailman nuorille oikeaan elämään ja erilaisten ongelmaratkaisuiden kautta käymme läpi nuorten elämää puhuttavia aiheita, kuten kiusaamista, syrjäytymistä sekä ihmissuhteita. Jokaisella kerralla tavoitteena on jokaisen oma panostus, jos joku ei jaksaa panostaa ryhmän tavoitteiden saavuttamiseksi, ryhmä ei voi onnistua. Ohjaajana minun on ohjattava ryhmää onnistumisprosessiin kannustuksella ja antamalla selkeät ja ymmärrettävät ohjeet.

Ryhmälle luodaan teema jokaiselle kerralle, teemat pohjautuvat omiin pohdintoihini yksinäisyydestä ja asioista, joita siihen linkittyy. Teemat pohjautuvat myös omiin kokemuksiini lasten parista. Jokaisen tapaamisen tavoitteena on lähentää ryhmäläisiä ja jokaisella kerralla on jotain, missä jokainen voi hyödyntää omia kokemuksiaan ja taitojaan. Omien kokemusten ja taitojen käyttö motivoi nuoria jatkamaan ryhmää ja ystävystyminen ryhmäläisten kesken on suotavaa. Varasin kaikille muille kerroille, paitsi viidennelle kerralle, auditorion.

#### 4.3.1 Ensimmäisen kerran toteutuksen suunnitelma

Ensimmäisellä kerralla käytetään aikaa tutustumiseen, mutta joillakin nuorilla voi olla helppompaa toimia nimimerkillä, joten emme kiellä sitä. Nuoret voivat olla haastavia uuden asian omaksumisessa, joten pieni lämmittely ennen toimintaa murtaa jään. Tutustumismenetelmänä on ”Mikä sinä olisit?” - leikki, jossa ohjaajana kysyn jokaiselta heidän nimeään ja seuraavaksi ”mikä sinä olisit, jos olisit: eläin, kaupunki, laulu, koirarotu, kukka, ruoka, puu, kasvi, marja tai hedelmä?” (Leskinen 2009: 25.)

Esittelyn jälkeen askartellaan muille kerroille tarvittavaa välineistöä, joita ovat pehmustetut miekat tai keihäät ja kilvet. Toisaalta, jos ryhmäläisillä on kotonaan lelumiekkvoja tms. voi ne tuoda seuraavalle kerralle. Vaihtoehtomenetelmänä on askarrella jokaiselle oma vaakunansa, jota kantaa kerroilla, sekä kertoo siihen liittyvän tarinan (Quesnel 1988: 181). Ensimmäisellä kerralla on myös hyvä kartoittaa jokaisen osallistujia erityiskykyjä, missä he ovat hyviä, jotta niitä voi hyödyntää seuraavilla kerroilla, kun tehdään erilaisia tehtäviä, joissa jokainen pääsee hyödyntämään omaa erityisosaamistaan.

#### 4.3.2 Toisen kerran toteutuksen suunnitelma

Toisella kerralla teemana on kiusaaminen ja miten siihen on hyvä puuttua. Tavoitteena on saada pohdintoja nuorten kiusaamisesta ja siitä, miten asiaan on puututtu. Menetelmänä asiaa käsitellään tarinaan eläytymällä ja tehtävillä. Jokainen rooli suoritetaan arpomalla ja jokaiselle annetaan mahdollisuus eri rooleihin. Ryhmän ohjaajana olen arpomisen suorittaja sekä tasapuolisuuden pitäjä. Ohjaajana minun tulee olla tasapuolinen kaikkia osallistujia kohtaan, jotta kaikki pääsevät samalla tavalla osallistumaan.

Tarina rakentuu ilkeän hallitsijan valtaamaan kylään, jossa heikompi osapuoli (kylä) kärsii vahvan kiusaajan (hallitsijan) ryöstelystä ja kaltoinkohtelusta. Vahva puolustaja (sankarijoukko) uskaltaa puolustaa heikompiaan sekä luoda sopusointua vihan yli. Kerralla tehdään tehtäviä, joissa jokainen pääsee olemaan käskyttäjänä osapuolena ja toimimaan kuninkaana, jonka tahtoa on toteltava. Kun jokainen on vuorollaan ollut kuninkaana, saa muut kommentoida aikaansaannosta. Tavoitteena on nähdä miten ryhmä toimii, jos kuningas vaatii tehtäviä, jotka eivät ole mieluisia muulle ryhmälle. Aikaa jokaiselle kuninkaana käytetään noin 10 minuuttia, jolloin miekkataistelulle jää aikaa sekä mahdollisesti ylimääräisellä ajalla teemme sivutehtäviä. (Quesnel 1988:164.)

Ajankuluksi sivutehtävinä toimivat kisailuhengellä toteutettavat tehtävät, missä noukitaan herneitä pyykkipojilla, sekä yritetään rikkoa jalassa olevaa ilmapalloa, yhdellä puhalluksella

saada mahdollisimman iso ilmapallo ja kuinka kauan puhaltamalla saa pidettyä ilmapalloa ilmassa. (Järvinen 2005: 68, 123.) Nämä tehtävät toimivat ajantäyttönä, jos aikaa jää.

#### 4.3.3 Kolmannen kerran toteutuksen suunnitelma

Kolmannen kerran aloittaa kuninkaan arpominen, ja kuningastehtävän teko. Kerran kohokohdana lopussa on taisto pehmustetuilla miekoilla/leikkiaseilla, mutta kisailijoiden on pidettävä ilmapalloa toisessa kädessä koko ajan, näin estetään suuremmat vahingot. (Bartl 2000:43.) Loppuun otetaan pohdintaa, mitä ajatuksia kerta toi mieleen ja omia tunteja aiheesta.

Kolmannella kerralla teemana ovat ihmissuhdetaidot ja sosiaaliset suhteet. Tavoitteena on ihmissuhdetaitojen opettelua. Kerralla on jakoa hieman erilaisiin ystävyyssuhteisiin, joista kaikki ei ole helppoja tai turvallisia. Menetelmänä nuoret käyvät läpi rasteja, joilla on ihmismuhteisiin, pelkoihin, yksinäisyyteen ja syrjäytymiseen liittyvää tarinaa. Ohjaajana olen tarkkailija, joka havainnoi miten nämä nuoret tehtävien avulla ystävystyvät.

Kerran tarina vie läpi hankalan ihmismuhteen, jossa on paras kaveri, joka muuttaa pois; huononmpi kaveri, joka houkuttelee huonoille teille; ryhmäpainostusta; sekä joku joka toimii oikeasti kaverina.

Aloitut tapahtuu pienellä roolijaotuksella, ns. päähenkilö, paras kaveri, huono kaveri, ryhmä, joka painostaa sekä uusi paras kaveri. Kerran kohokohtana on tilanne, jossa päähenkilö uskalltaa olla oma itsensä, sekä hylkäämään huonon kaveriporukan ja ottamaan uuden ystävyyden vastaan ilman pelkoa syrjäytymisestä. Vaihtoehtoisesti jokainen ryhmäläinen kirjoittaa omaa tarinaa rasteilla olevien teemojen ja apusanojen mukaan. Loppuun ryhmä pohtii omia kaverisuhteitaan sekä niiden laatua, he voivat myös pohtia omaa uhkaa syrjäytymiselle sekä yksinäisyydelle. Jokainen voi myös halutessaan kertoa oman tarinansa, jonka kirjoitti. Tehtäviä, joita teemme kerralla on ns. Valehtelija, jolla harjoitellaan improvisaatio- ja vakuuttelukykyyä, samalla luodaan uskoa omiin kykyihin. Valehtelijassa kirjoitetaan ensin jokin kertomus, jota liioitellaan muulle kuulijakunnalle, ja he saavat kertoa, mikä tarinasta ei ollut totta. Toisena tehtävänä toimii leikki nimeltä Kovanaama, jossa tarkoituksena on kehittää itsehillintää ja vastata ryhmän paineeseen. Tarkoituksena on valita arpomalla kapteeni noin viideksi minuutiksi, jokainen vuorollaan, joka kääkee tekemään erilaisia liikkeitä yrittäen aina jokaiselle tehdä kiusaa. Voittaja on se, joka pystyy näyttämään kovanaamaa tulematta apuun. (Quesnel 1988: 163-164.) Valehtelijaan ja kovanaamaan käytetään yhteensä puolitoista tuntia, jotta loppukeskustelulle jää aikaa noin vartin verran.



Toisen tai kolmannen kerran aikana on mahdollista saada havaintoja ryhmän kuohuntavaiheesta sekä kapinasta piilonormeja vastaan. Ryhmäläisten omia mielipiteitä kuunnellaan ja annetaan niille arvoa. Tässä vaiheessa tulee kriittiseksi myös ryhmän jäsenten kato, jos he eivät koe ryhmää itseään palvelevaksi. Jos suurin osa ryhmäläisistä päättää lopettaa, on siihen varauduttava mahdollisesti ohjelmaa muuttamalla ja kuuntelemalla, mikä on kiinnostavampaa.

#### 4.3.4 Neljännen kerran toteutuksen suunnitelma

Tällä keskitytään enemmän erilaisten yksilö- ja ryhmätoimintojen monimuotoisuuteen erilaisen tehtävien avulla, teemana on ryhmä- ja yksilötehtävät. Tavoitteena on kehittää nuorten vuorovaikutuskykyä sekä yhteistyöpelaamista. Tällä kertaa toiminnan kohteena ovat nuorten päättelykyky sekä kenties toimiminen pienen stressin alaisena. Menetelmiksi muodostuu erilaisten rastitehtävien tekemisellä.

Toiminta aloitetaan joko sillä, että nuoret toimivat yhtenä ryhmänä tai jaan heidät kahdeksi ryhmäksi, jotta he voivat kilpailla keskenään. Rasteja on sen verran monta, jotta jokainen pääsee tekemään jotain, mahdollisesti omaa erikoisosaamistaan vastaavaa. He toimivat pienen stressin alaisina joko toisiaan tai kelloa vastaan. Kohokohtana on jokaisen henkilökohtainen onnistuminen rastissa. Alkuperäisessä suunnitelmassa oli tarkoitus, että olemme olleet liikuntasalissa tekemässä näitä rasteja. En saanut itselleni varattua liikuntasalia näille kerroille, joten jouduin poistamaan osan alkuperäisestä suunnitelmasta ja korvaamaan jollain toteutuskelpoisemmalla. Tehtävinä ovat: 1. rastina on palapelin muodostaminen ryhmän avulla. Tehtävässä ryhmästä tulee kaksi joukkuetta, jotka vielä ryhmän sisällä jaetaan neuvojiin ja tekijöihin. Neuvojilla on valmis palapeli, jota he eivät saa näyttää, vaan antavat ohjeita muodoista ja siitä mihin kohtaan pala kuuluu pelissä, tekijät kuuntelevat ohjeita ja ratkovat parhaansa mukaan ennen toista joukkuetta palapelin. 2. rastina jakaudutaan pareihin ja pohditaan mihin suuntaan rattaistot kulkevat. Tämä vaatii terävää havainnointikykyä sekä mekaanikan tajua. 3. rastina päätellään mikä kolmas sana yhdistää kahta muuta sanaa, esim. härkää ja etanaa yhdistää sana pässi (kaikilla on sarvet), rasti toteutetaan pareittain. 4. rastina on erilaisia arvoituksia (mihin avaruus loppuu? -S-kirjaimeen jne.), joita nuoret pohtivat itse. tarkoitus on tehdä arvoituksista osittain helppoja, jotta kaikki uskaltavat osallistua ja osin hyvin vaikeita, jotta kiinnostus ei lopu. Mietin ryhmän mukaisesti, mitä arvoituksia heille esitän. (Quesnel 1988: 47, 67, 84, 90.) Loppuun pohditaan omien päättelykykyjen, stressinsiedon ja muiden kanssa toimimisen vaativuutta aikuisuudessa ja itsenäistymisessä.

#### 4.3.5 Viidennen kerran toteutuksen suunnitelma

Viidennellä kerralla teemana on keskustelu ja ajatusten vaihto, tavoitteena myös tällä kerralla on kartoittaa erilaiset vuorovaikutus ja kommunikoinnin välineet. Nuorille jaetaan muutama kysymys palautteeksi, mitä mieltä he ovat olleet ryhmistä ja toivovatko he niitä lisää. Kerta toimii ryhmän kokoavana ja lopettavana toimintana, jolloin keskitytään tavoitteiden saavuttamiseen sekä kehitysehdotusten vastaanottamiseen. Ihmissuhderyhmänä hoidollinen tavoite on saada nuoret kehittämään ihmissuhdetaitojaan sekä luomaan kaverisuhteita ja samalla saamaan vertaistukea lähes samankaltaisista lähtökohdista tulevilta ryhmäläisiltä. Keskustelua tulee olemaan myös ryhmän tarpeellisuudesta, tarvitaanko tällaista nuorten mielestä, jos kyllä niin mikä voi olla syy. Myös tiloista kysytään sekä käytettävän ajan määrästä.

#### 4.3.6 Kuudennen kerran toteutuksen suunnitelma

Viimeisellä kerralla kerätään palautekyselyt ja pidetään vapaata strukturoidusta mallista. Viimeisellä kerralla tavoitteena on pitää hauskaa ja tehdä viime hetken tutustumisia toisiin nuoriin ja mahdollisesti vaihtaa yhteystietoja. Viimeisellä kerralla on parhaan cosplay-asun valinta/paras osallistuminen kerroille/paras vaakuna, kunniakirjan jako jokaiselle osallistujalle, jossa kiitetään kunkin osallistujan vahvuuksista, joita ryhmään on tuonut. Kerta huipentuu säään salliessa ulkona tehtävään lipunryöstöön, jossa ryhmäläiset yrittävät varastaa toisen ryhmän lipun, pisteitä saa viemällä lipun omaan tukikohtaan ja kiinni jääminen toimii hippa-tekniikalla. Aikaa viimeiselle kerralle on varattu noin kaksi tuntia.

Viimeisellä kerralla vapaa hauskanpito ohjaa juhllaisuuteen, jolla ryhmä on helpompi päättää. Ryhmäläiset saavat viimeisen tilaisuuden pitää hauskaa ja muodostaa kaverisuhteita. Tämän ryhmän loppuessa on toivottavaa, että koko ryhmä on pysynyt koossa ja luonut suhteita toisiinsa. Tavoitteellista on, että nuoret kokivat saaneensa apua ja vinkkejä miten käsitellä huoliaan.

### 5 Tutkimusraportti

#### 5.1 Ensimmäisen tapaamiskerran toteutumisen kuvaus

Ensimmäisen kerran toteutuminen maanantaina 16.1.2012 alkoi siitä, että miekkoja emme budjettisystä päässeet rakentamaan, mutta niiden tekoon vaaditaan myös asiantunteva ohjaaja. Ensimmäiselle kerralle oli ollut luvassa ainakin kolme sovittua osallistujaa ja muutama kiinnostunut koulun käytävästä. Nuorten piti kokoontua opettajanhuoneen eteen, josta me-

emme yhdessä auditorioon. Kello kolmen lyötyä, minulla oli yksi nuori ryhmässäni, ”Anon123”. Jatkossa ryhmätapaamiset ovat yksilötapaamisia pääasiassa, koska ryhmän normit eivät täyttäneet.

Anon123 kanssa sovittiin, että hän ei ainakaan luovuta ja laittaa sanaa eteenpäin ryhmästä. Ensimmäisen kerta toteutettiin kertomalla mitä olisimme tehneet, jos osallistujia olisi ollut enemmän. Tälle kerralle suunniteltu siirtyy seuraavalle kerralle. Ryhmän puutteellisuuden vuoksi ryhmänohjaajan roolia minulla ei ollut, eikä havainnointi menetelmänä tällä hetkellä sopinut menetelmäksi.

## 5.2 Toisen tapaamiskerran toteutumisen kuvaus

Toisen ryhmäkerran 18.1.2012 toteutuminen oli samanlainen kuin edellinenkin kerta. Toisen kerran alussa osallistujia oli saman verran kuin edelliselläkin kerralla, eli yksi. Muutama muu oli kiinnostunut tulemaan, mutta heillä oli vielä oppitunti kesken. Tutkijana kysyin ja pohdimme Anon123:n kanssa, miksi kukaan muu ei ole tulossa ryhmään mukaan, ja syitä oli, että koulu on suhteellisen raskasta, koska moni päivä on pitkä, eikä nuorilla ole voimia jäädä koulun jälkeen ylimääräisiin ryhmiin. Toinen asia, joka tuli esille on se, että koululla on monia muitakin kerhoja koulun jälkeen, jotka ovat vetäneet koululaisia osallistumaan. Sain myös kuulla hieman näkymättömistä julisteista, joita olin koululle tehnyt. Ne eivät olleet tarpeeksi kiinnostavia.

Kerralla tehtiin yksi ajankuluksi tarkoitettu ilmapallotehtävistä, jossa yritetään saada mahdollisimman iso pallo yhdellä puhalluksella. Voittajaa ei kuitenkaan saatu, koska kumpikaan ei saanut ilmapalloon yhtään ilmaa. Tarinatehtävää ei voitu toteuttaa liian vähällä osallistujamäärällä. Ohjaajan rooli tällä kerralla oli olla neuvojana ja itse esimerkin näyttäjänä. Tasa-puolisuuden toimijana en voinut olla, koska emme tehneet tarinatehtävää. Havainnointi ja päiväkirja olivat hyvä menetelmä kartuttamaan tietoa, miksi muita nuoria ei paikalle tullut.

## 5.3 Kolmannen tapaamiskerran toteutumisen kuvaus

Kolmannelle kerralle 23.1.2012 piti olla tulossa enemmänkin ihmisiä mukaan, mutta heitä ei näkynyt ryhmän alkaessa. Tälläkin kerralla oli vain yksi osallistuja, Anon123, jonka kanssa tehtiin kerralle kuuluvia tehtäviä ja hän sai antaa niistä mielipiteensä. Mielipide valehtelija tehtävästä oli päiväkirjaan merkittynä ”ihan jees” ja kovanaamasta oli, että tehtävä on hyvä pohtimaan kiusaamisasioita ja on päiväkirjaan merkittynä ”jonkin verran pätevä”. Ihmissuh-

teisiin liittyvistä tehtävistä hän oli sitä mieltä, että niitä saisi olla enemmän ja tehtävänä kovanamaan voisi olla vaikka joka kerta.

Kaveriasioissa oli puhetta Pelitaito-projektin teettämän kyselyn ympärillä sekä vinkkiä tuli, että kyselyitä voisi tarkastella myös kaverisuhteisiin liittyen. Pelitaitokyselyn pohjalta jutteleminen kavereiden kanssa oli myös siitä, että joitain yllättäviä tuloksia oli tullut, mutta jotkut eivät olleet ottaneet kovin tosissaan kyselyä. Näin saataisi syrjäytymistäkin ennaltaehkäistyä. Oppinäytetyön tekijänä huomasin, että tässä iässä kaikki vastakkaiseen sukupuoleen liittyvä on myös arvossaan ja joskus seurustelusuhteistakin jutteleminen on paikallaan.

Oppinäytetyn tekijänä ja ohjaajana tällä kerralla olin havainnoijan roolissa, kun juttelimme Anon123:n kanssa tehtävistä ja kavereista. Keskusteluissa tutkijana huomasin, että erilaiset ihmissuhteisiin liittyvät tehtävät olisivat olleet mielenkiintoisia, jos osallistujia olisi ollut enemmän. Ihmissuhdetaitojen ja itsetunnon sekä itseluottamuksen kehittäminen on tärkeä taito, jotta nuoret uskaltavat tutustua uusiin ihmisiin. Sopivan pienellä osallistujamäärällä olisi ollut todennäköisemmin luontevampaa luoda ihmissuhteita kuin kovin suuressa ryhmässä. Ryhmän suunniteltu koko oli suunniteltu osittain tämän mukaan sekä ryhmän hallittavuuden kannalta.

#### 5.4 Neljännen ja viidennen tapaamiskerran toteutumisen kuvaus

Neljännellä kerralla 25.1.2012 ohjelma piti jättää väliin, koska kukaan ei saapunut paikalle. Tällä kertaa tehtävät rastit siirrettiin ensi kerralle, ja loppuun on varattu aikaa palautekyselyn tekemiselle. Samalla kartoitetaan mielipiteitä tehtävistä sekä palautekyselylomakkeesta.

Viidennellä kerralla, 30.1.2012, toteutuksessa oli mukana Länsimäen koulun koulunkäyntiavustaja, joka oli mukana myös tekemässä tehtäviä Anon123:n kanssa. Kerta aloitettiin kyselylomakkeen täyttöllä, jonka jälkeen siirryttiin tekemään tehtäviä. Kyselylomake oli tuke-  
massa laadullista tutkimusta, ja kyselyssä oli käytössä vain avoimia kysymyksiä. Tällä kerralla ryhmän normit toteutuvat koska paikalla on kolmas henkilö.

Ensimmäisenä tehtiin palapeli (kuvat 2 ja 3) neuvomalla, joka jäi viime kerralla tekemättä. Anon123, toimi palapelin tekijänä ja koulunkäyntiavustaja neuvoi, mihin palaset kuuluvat, he olivat sijoitettuna selät vastakkain eri pöytien ääreen. Palapelin tekeminen sujui hyvin ja aikaa siihen ei mennyt kuin kymmenisen minuuttia. Sen jälkeen sai palautetta tehtävästä molemmilta ja koulunkäyntiavustajan mielestä kuviot ja merkit olisivat saaneet olla haastavampia. Ja Anon123:n mielestä osa kuvista ja niiden sijoittelusta oli heti arvattavissa, joten siinä

oli toivottu haastavuutta enemmän. Muuten tehtävä oli mukava ja sitä oli hauska tehdä palautteen mukaan. Havainnoidessani sen tekemistä, oli Anon123:lla hieman hankaluutta hahmottaa, mihin palaset kuuluivat ja mitä merkkejä neuvoja tarkoitti.

Seuraavana tehtävänä oli rattaiden (kuva 1) päättely mihin suuntaan ne kulkevat ja mikä sana muodostuu ratkaisusta. Tässä tehtävässä he kilpailivat toisiaan vastaan. Kummallakin oli samat tehtävät, mutta voittajalla tässä tehtävässä ei ollut merkitystä. Tässä tehtävässä havainnoin paineensietokykyä, miltä tuntuu tehdä stressin alaisena tehtävää sekä päättelykykyä. Molemmat olivat nopeita tekemään ja palautteena oli liian helppo vastaus sana, joka oli muutamien kirjaimien jälkeen jo pääteltävissä. Positiivista oli, että Anon123:lle tämän tyyppiset mekaniikkaan liittyvät tehtävät olivat täysin uusia ja hän oli kuitenkin hyvin onnistunut tehtävässä.

Arvoitukset otin loppuun kevennyksenä ja ajankuluksi, jotta kerta ei pääty liian pian. Arvoitukset olivat sellaisia, joita olen itsekin kuullut nuorena. Arvoitusten valinnassa huomioin kuulijakunnan, ja tiesin, että voin ne esittää. Arvoitukset eivät saa olla liian helppoja vaan sopivan vaikeita. Aiheet heilahtelivat lapsellisista vaativimpiin. Hyvää palautetta sain kummaltakin arvoituksista, jotka ovat sopivan vaativia, mutta alkuun helpot ja lapselliset saavat avautumaan paremmin. Sain kuulla koulunkäyntiavustajalta, että nykyään lapset ja nuoret eivät lue eivätkä tunne edes perinteisiä satuja ja arvoituksia. Koulunkäyntiavustajan kanssa muisteltiin, että joitain arvoituksia oltiin aapisesta lukeneet ja oppineet. Samaa mieltä oltiin siitä, että nuorille tekee hyvää päästä pohtimaan arvoituksia ja varsinkin sellaisia, joihin ei mitään yksiselitteistä vastausta ole.

Viimeiseksi tehtiin vielä ajankäyttöä täydentävän pohdintatehtävän, jossa piti miettiä sanaa, joka yhdistää kahta muuta. Siinä oli esimerkkinä sanapari härkä ja etana ja he saivat pohtia, mikä on niitä yhdistävä sana. Tälle tehtävälle yhtä oikeaa vastausta ei ole, vaan siihen voi keksiä monta yhdistävää tekijää. Tehtävä oli vaikea ja pohdin tutkijana, että jos ryhmässä olisi ollut paljon maahanmuuttajia, joilla on heikko suomenkielen taito, he eivät olisi välttämättä osanneet tehtävää kovin hyvin. Palaute tehtävästä oli kuitenkin hyvää, koska se ei ollut mikään helppo tehtävä, vinkkinä sen toteuttamiselle oli esim. helppo esimerkki, josta voi vaikeutta lähteä nostamaan.

Ryhmänohjaajan rooliin pääsin tutkijana paneutumaan tällä kerralla hyvin. Olin roolissani tehtävien ohjaaja ja neuvoja. Ohjaajana olin myös havainnoija, joka piti päiväkirjaa kädentaidoista, päättelykyvystä sekä hahmottamisesta. Menetelmänä havainnointi sopi tilanteeseen hyvin sekä päiväkirjan pitäminen oli toimiva ratkaisu havainnoinnin toteuttamiselle. Ohjaajana huomioin omaa kykyäni arvioida ryhmäläistä ja hänen kykyjään. Kädentaito- ja hahmottamistehtävästä en etukäteen osannut arvioida Anon123:n kohdalla miten ne sujuvat. Pohdin-

taan liittyvissä tehtävissä tiesin, että en aiheuta mitään vahinkoa, olin tutustunut Anon123:n jo sen verran hyvin. Jos ryhmäläisiä olisi ollut enemmän tai osa tyttöjä räiskintäpeleihin liittyvät arvoitukset jättäisin pois, koska harvempi tyttö pelaa räiskintäpelejä. Tässä kerrassa kiteytyi se, mikä on elämyspedagogiikassa ja seikkailukasvatuksessa tärkeää, tekemisen kautta oppiminen. Stressi ja kilpailuvietti tuovat haastetta, jolloin on mentävä oman mukavuusalueen ulkopuolelle.

Seuraavalle ja viimeiselle kerralle koulunkäyntiavustaja sanoi, että voi pyytää muita koululaisia osallistumaan varsinkin, jos nuorille on mehua. Tutkijana toivon, että saan osallistujia ainakin viimeiselle kerralle, ja silloin saan ehkä lisää kartoitettua tarvetta ryhmälle.

### 5.5 Kuudennen tapaamiskerran toteutumisen kuvaus

Viimeiselle kerralle, 1.2.2012, odotin suurempaa osanottoa, koska koulunkäyntiavustaja oli luvannut lisätä mainontaa vielä viimeiselle kerralle, sekä pienenä houkuttimena toimivat tarjottavat mehu ja piparit.

Lisämainostuksesta huolimatta osanottajia oli jälleen tuttu yksi eli Anon123, joten kerralle suunniteltu lipunryöstö (kuvat 4 ja 5) jäi toteutumatta. Lipunryöstön onnistuminen oli myös siitä kiinni, että ulkona oli pakkasta noin 20 astetta. Anon123:n kanssa päätettiin jäädä sisälle juhlistamaan viimeistä kertaa mehulla sekä ostamillani kaurakekseillä. Anon 123 sai erittäin juhlallisen kunniakirjan (liite 4) Anon123:lle ja käytiin laminoimassa sen opettajanhuoneessa.

Ohjaajana olin juttelun vetäjänä, jossa keskustelimme Anon123:n tulevaisuuden suunnitelmista, koulunkäynnistä ja toiveista vastaavalle toiminnalle. Minusta ainakin tuntuu, että hän osaa pitää sitä arvossaan ja tärkeänä. Hieman haikeana jäin miettimään, että olisin voinut toki pitää enemmänkin kertoja, mutta sitten olisin kyllä halunnut itselleni kunnon ryhmän, joille toteuttaa ideoitani.

### 5.6 Ryhmätoiminnan arviointi

Suunnitelmavaiheessa aikataulujen yhteensovittaminen nuorisoaseman ja koulukuraattorin kanssa oli haastavaa, koska koulukuraattorin halutessa aloittaa ryhmän mahdollisimman pian. Aikataulutus oli hankala koska opintopäiviä oli silloin kun koulukuraattori oli toivonut ryhmäkertojen alkavan. Alkuperäisestä suunnitelmasta poiketen sain aloitettua ryhmät vasta vuodenvaihteen jälkeen. Tutkimuslupa myönnettiin vasta 22.11, posti toimitti sen muutamaa päi-

vää myöhemmin minulle, jolloin ryhmän olisi jo pitänyt alkaa. Näistä syistä aloitus lykkääntyi muutamalla viikolla.

Suunnitelmana oli aloittaa ensimmäinen kerta kertomalla opinnäytetyöstäni sekä ryhmästä, miksi se on laadittu ja miten sitä hyödynnetään heidän auttamisekseen sekä muille ennalta-ehkäisevänä toimintana. Ensimmäisen kerran on tarkoitus aloittaa ryhmän muotoutuminen ja saada aikaan vuorovaikutusta nuorten välillä. Ryhmän tehtäväksi tulee rakentaa sääntöjä ja normeja ryhmän toimimiseksi ja suunnitella hieman yhdessä miten he haluavat toteuttaa ryhmää. Miten suunnitellaan cosplayt, jos niistä päätetään, kerroille, sekä mietitään mahdollinen teema (esim. cosplaylle/larpille) kerroille.

Ensimmäisellä kerralla ryhmän puute loi haastavuutta ja ryhmäkerroista tuli tapaamiskertoja. Palautetta tuli mainonnan suppeudesta ja mielenkiinnottomuudesta. Viidennellä kerralla tutkijana olin ryhmänohjaajan roolissa sekä ryhmästä. Ensimmäisillä kerroilla ohjaaja oli avointen kysymysten kysyjä sekä juttelun vetäjä. Sekä ryhmäläinen, joka vastaili kysymyksiin ja jutteli mukana. Palautetta kerättiin tehtävistä, jotka eivät olleet ryhmätehtäviä. Toiseksi viimeisellä kerralla ryhmä oli, ohjaajana minä mukaan lukien, osallistujia oli kolme. Tällä kerralla olin tutkijan roolissa havainnoija, joka huomioi ryhmäläisen erityisosaamisen, hahmottamiskyvyn, stressinsiedon sekä ohjeiden noudattamisen. Ryhmän kannalta kerta oli onnistunut, jossa oli ryhmän vaiheista muodostuminen ja viimeisellä kerralla luopuminen. Ryhmä oli merkittävä, koska yksi ryhmäläinen oli mukana, tehtäviä tehtiin ja niistä sai onnistumisen kokemuksia itselleen. Ryhmätoiminnan arvioinnissa tulee esille sekä itsearviointi että palaute. Tavoitteet tulee olla myös realistiset, eikä niitä saa olla liikaa. Ryhmän merkittävyyttä tuo esiin palautteen saaminen sekä tavoitteiden toteutuminen tai mahdollinen toteutuminen. (Kansalaisfoorumi 2003). Opinnäytetyön tavoitteiden toteutumiselle oli tärkeää havainnoidessa pitää päiväkirjaa, jotta esille tulleet asiat eivät unohdu. Tavoitteisiin reflektoiden tutkimusmenetelmä oli onnistunut ja avointen kysymysten kysyminen kyselylomakkeella toi pohjaa kvalitatiiviselle tutkimukselle.

## 5.7 Ryhmätoiminnan analysointi

Ryhmän kriteerien täytymättömyyden vuoksi kerrat olivat tapaamiskertoja. Ryhmään kaivattiin enemmän vastavuoroisuutta puoleen ja toiseen, mutta ujo osanottaja ei siihen antanut mahdollisuutta. Ryhmänä teoriassa toimiva, mutta tällä kertaa toteutus oli vaillinainen. Havainnointiin perustuen yksi ihminen tarkkailijana oli nyt tarpeen, mutta suuremman osanottajajoukon kanssa ei olisi todennäköisesti toiminut, koska yhden ihmisen on haastava tarkkailla montaa ihmistä kerralla. Osallistuvan havainnoinnin apuvälineenä työssä käytetty päiväkirja oli onnistunut menetelmä, jotta kaikki mietteet ja juttelut tuli kirjattua talteen.

Kyselylomakkeesta sain takaisin yhden, Anon123:n, kappaleen. Hän oli arvioinut kokonaisuutta hymynaamoilla laittamalla rastin keskimmäiseen kohtaan, eli ”ok”. Kolmanteen kysymykseen, ”Tunnetko, että voit pelaamisasioissa kääntyä aikuisen puoleen, jos ongelmia ilmenee? Kenen?” Hän oli vastannut, että ”Kyllä, kuraattorin”. Kysyttäessä nuorisoasemasta se ei ollut tuttu. Valitettavasti hän ei ollut vastannut kysymykseen ”Toivoisitko vastaavaa ryhmätoimintaa tulevaisuudessa? Kenen toimesta?”. Vapaata kommentoitavaa kohtaan oli kirjoitettu mainonnan parantamisesta ja siitä, että ryhmän puutteesta oli jokseenkin haittaa.

Tulokset ovat hyvin suuntaa antavia, joten asiaan pitää tulevaisuudessa ottaa kantaa enemmän. Tämän kaltaisille ryhmille on sijaa, mutta niiden järjestämisessä tulee paremmin huomioida koulun työskentelyajat, sekä mainonnan pitää olla houkuttelevampaa nuorille. Mahdollisena auttajana toimii Pelitaito-projekti (2012), joka toteuttaa ammattilaisille koulutusta peliongelmien varalle. EHYT ry:n sekä RAY:n yhteistyöprojekti Pelitaito-projekti on suunnattu nuorille sekä heidän kanssa töitä tekeville tahoille, kuten nuorisoasemalle.

## 6 Pohdinta

Ohjaajan näkökulmasta haastavinta oli suunnitella jokaiselle jotakin onnistumisen tunnetta herättävää toimintaa. Nuorten koululaisten kanssa on aina pieni riski ulkopuolisena järjestää mitään ryhmätoimintaa, koska se saa hyvin paljon epäilyjä nuorten keskuudessa. Opinnäytetyön tekijänä olisi pitänyt panostaa mainontaan enemmän, jotta se olisi ollut houkuttelevampaa nuorten keskuudessa. Sain kuulla, että A4 kokoiset valkostaustaiset esitteet tuntuivat hukun koulun valkoisiin seiniin. Palautetta tuli esitteiden selkeydestä ja niiden tulee tuoda esille enemmän, mitä varten ryhmä on. Ohjaajana asioita joihin en voinut vaikuttaa, olivat nuorten koulupäivän pituudet. Osalla koululaisista oli tunteja vielä neljään ja osa taas oli päässyt kahdelta. Tässä koulussa aikataulutuksen suunnittelu oli hyvin haasteellista. Esille tapaamiskerroilla tuli, että osaan ryhmälle kaavailuista toimista ei kukaan olisi viitsinyt ryhtyä. Mielipiteet sain Anon123:lta, joka on mukana jokaisella kerralla, vaikkakin yksin. Ohjaajana koin hyvää siinä, että sain välitöntä palautetta suunnitelmistani sekä miten ne olisivat toteutuneet.

Ohjaajana se mitä olin tavoitteeksi asettanut itselleni, ei tässä työssä toteutunut kunnolla. Olin asettanut tavoitteeksi ryhmän eri vaiheiden tarkkailun, ryhmäytymisen havainnoinnin sekä roolien ottamisen. Tavoitteena minulla oli myös nähdä nuorten keskinäistä ystävystymistä sekä ehkäistä yksin jäävien nuorten syrjäytymistä. Nuorten ryhmäytymiseen liittyvä sekä kaverisuhteiden luomiseen liittyvä tavoitteeni eivät tässä työssä juurikaan toteutuneet ryhmän puuttumisen vuoksi, mutta toivon, että tavoitteeni madaltaa kynnystä ottaa peliongel-



missa yhteyttä aikuiseen sai yhteen nuoreen hyvän vaikutuksen ja autettua ainakin häntä liiallisen pelaamisen kanssa.

Osallistujien näkökulmasta olin halunnut kertojen olevan mielenkiintoisia ja mukaansatempaavia. Aina niin ei kuitenkaan ollut vaan esim. toiseksi viimeisen kerran jälkeen sain kuulla Anon123:lta, että viimeksi olleet tehtävät (arvoitukset, palapeli yms.) olivat mielenkiintoisempia kuin erilaiset eläytymistehtävät ja tehtäviä hän mielellään tekisikin enemmän. Se, että hän halusi osallistua jokaiseen kertaan, yhtä lukuun ottamatta, oli suuri asia hänelle mutta myös minulle. Osallistuminen ryhmääni oli hänelle varmasti mielekästä, tai hän lopettaisi kesken. Peilaamalla hänen intoaan osallistua, tämän tyyppiselle ryhmätoiminnalle on kysyntää.

Menetelmien kannalta olin tyytyväinen havainnointiin, joka on minulle entuudestaan tuttua toimintaa juniorikaraten puolelta. Havainnointi on tapa, joka tulee melkein luonnostaan ja josta minulle on ollut hyötyä työnkin puolesta. Osallistuvan havainnoinnin apuvälineenä päiväkirja oli toimiva menetelmä, koska tutkijana pystyin luottamaan kirjaamiini havaintoihin tapaamiskerroilla. Havainnointi ilman kirjaamista ei olisi onnistunut varsinkaan suuremman ryhmän kohdalla. Hoitajana havainnointi ja siitä kirjaaminen korostuvat työssä. Tutkimukseni menetelmänä havainnointi oli siis luonnollinen valinta ja päiväkirjan pitäminen selvää, koska pystyn luottamaan havainnointiini. Kirjaamalla tarkasti tapahtumat sekä raportoimalla ne mahdollisimman tarkasti työn luotettavuutta nostetaan. Raportointiin tulee myös suhtautua tarpeeksi objektiivisesti. (Willberg 2009)

## 6.1 Arvioinnin tulokset ja niiden tarkastelua

Osittain työn tavoitteet jäivät toteutumatta tai epäselviksi. Eri teemoja käsiteltiin kerroilla, mutta varsinaiset tavoitteet jäivät ryhmän puuttuessa epäselviksi. Päiväkirjaa pidettiin jokaiselta kerralta muistiinpanoja, joissa on Anon123:n mielipiteitä kerroista ja juttuaiheita. Palautetta kysyttiin jokaiselta kerralta, jolloin kokoonnuttiin sekä jokaisesta teemasta ja tehtävästä joita kerroilla oli. Prosessina ryhmätoiminta ei vastannut suunniteltua, vaan jäi epäonnistuneeksi. Tavoitteiden toteutumiseen vaikutti havainnoinnin apuna käytetty päiväkirja, jossa kuvataan hyvin tapaamisten kulkua

Uutena tietona vastaava ryhmätoiminta saattaa olla toimiva sosiaalisen syrjäytymisen ennaltaehkäisyssä. Ryhmäpotentiaalina oli moni samalla tasolla oleva nuori, joka viettää aikaa runsaasti tietokoneella. Perustuen Festeu:n & Humberstone:n (2006: 232-233.) tuloksiin ihmisen suhteiden parantumisesta sekä taitojen karttumisesta seikkailukasvatuksessa, menetelmien käyttäminen tuo vahvistusta yksinäisille nuorille. Mannerheimin Lastensuojeluliiton ja Folkhäl-

sanin yhteisessä julkaisussa (Kirves & Stoor-gremer 2010:37) kiusaamisen hyvänä ennaltaehkäisijänä toimii hyvä itsetunto. Jokaisella, jolla on kestävyyttä ja itsetuntemusta omasta hyvydestään ja olemalla kiusaajan yläpuolella heikentää kiusaajan mahtia. Mm. Festeu & Humberstone (2006) kirjoittavat hyvän itsetunnon vahvistamisen tärkeydestä, ja se toteutuu elämyspedagogiikan kautta luontevasti.

## 6.2 Opinnäytetyön luotettavuuden arviointi

Laadullisen tutkimuksen luotettavuutta arvioivia käsitteitä on Willbergin (2009: 6-8) mukaan ovat totuusarvo, sovellettavuus, pysyvyys sekä neutraalius. Luotettavuuskriteereitä ovat totuudellisuus, sovellettavuus, vahvistettavuus sekä uskottavuus. Nämä termit nivoutuvat hie- man yhteen tarkastellessa niitä tarkemmin. Opinnäytetyön luotettavuus heijastuu sen sovellettavuuteen, totuudellisuuteen sekä neutraalisuuteen. Työstä löytyy näiden elementtien taustalta johtopäätökset, jotka pohjautuvat päiväkirjaan, työn menetelmiä sekä toteutusta voi soveltaa, työssä ollaan neutraaleja sekä objektiivisia osallistujia kohtaan. Ennako- odotukset tai johtopäätökset eivät luoneet ristiriitaa.

Opinnäytetyön osallistujamäärä jäi vain yhteen henkilöön itseni lisäksi, mutta annan paljon arvoa saamaani palautteeseen kyselylomakkeen ulkopuolelta. Potentiaalia ryhmän onnistumise- lle olisi ollut, joten paremmalla mainonnalla osallistujia olisi varmasti saatu. Osallistuja- määrän sopivana pitäminen oli yksi luotettavuuden kriteereistä työssä, mutta myös havain- nointi, avoimet kysymykset sekä havainnoinnin apukeinona pidetty päiväkirja nostavat laadul- lisen tutkimuksen luotettavuutta. Päiväkirjaa on käytetty luotettavien tietojen saamiseksi, joita opinnäytetyössä on hyödynnetty.

Enemmän aikaa ja rahaa panostamalla sekä tarpeellisuuden tutkimisella saadaan varmasti useampi nuori houkuteltua sosiaalistumaan ja oppimaan tärkeitä taitoja. Vaikka nuori oppisi pelaamalla tietokone- ja konsolipelejä, ei se riitä kasvattamaan hyvää aikuista.

Nuorten sosiaalisen syrjäytymisen ennaltaehkäisyksi on olemassa paljon evidenssiä siitä, että ryhmätoiminnoissa, joissa tulee luonnollisesti mukaan sosiaalistuminen toisten kanssa tukee yksinäisyyden ehkäisyä. Samanhenkisten nuorten kanssa opitaan sosiaalista vertailua ja sosi- aalisen todellisuuden tajuamista, mikä kehittää itsetuntoa, itsetuntemusta ja sosiaalisia tai- toja. (Hallikainen 2011:18-19.) Iso-Britannian Brathay Hallin nuorilla on positiivisia kokemuksia seikkailukasvatuksen tutkimuksesta, jossa harjoiteltiin ryhmässä sosiaalisia taitoja. Sosiaaliset taidot ovat olleet avainasemassa nuorten sosiaaliselle hyvinvoinnille. (Festeu & Humberstone 2006: 235-236.)

### 6.3 Opinnäytetyön eettisyyden arviointi

Ryhmänohjauksen eettiset periaatteet ovat Kirsilän (2007:10-11) mukaan luottamus, kunnioitus (myös itsemääräämisoikeuden), avoimuus, asiallisuus ja objektiivisuus, riippumattomuus sekä oikeudenmukaisuus. Näihin perustuen toteutin kaikki ohjauksen eettiset periaatteet. Länsimäen koulu ja sen oppilaat olivat täysin tuntemattomia, joten kunnioitusta, objektiivisuutta, riippumattomuutta sekä oikeudenmukaisuutta oli helppo toteuttaa. Kunnioitin heidän itsemääräämisoikeuttaan pakottamatta osallistumaan mihinkään. Koululla jokaiselle vanhemmalle meni Wilma-viestinä mainos ryhmästä sekä erillinen lupa, joka huoltajan oli allekirjoitettava, jotta nuori pääsi osallistumaan ryhmään. Mainoksen mukana oli kerrottu kertojen tarkoituksesta, liittymisestä opinnäytetyöhön sekä ajankohta, jolloin ryhmät toteutuvat. Näin vanhemmat olivat tietoisia missä heidän lapsensa ovat koulun jälkeen. Tehtävät ja kerrat oli suunniteltu sen mukaan, millaista nuorisoa ryhmässä on heidän ikäänsä sekä sukupuoleensa nähden. Kerrat toteutettiin hyvässä hengessä, tuottamatta kenellekään osallistujalle harmia. Kerrat toteutettiin myös täysin suvaitsevaisesti, tuottamatta mielipahaa kenellekään osallistujalle. Kyselylomake, lupa vanhemmilta sekä päiväkirja hävitetään oikealla tavalla opinnäytetyön päättyessä., jolloin tunnistamattomuutta ei rikota. Kukaan ulkopuolinen ei ole tietoja nähnyt.

## 7 Johtopäätökset ja suositukset

Lomakkeen ja kerroilla saatu tieto esitellään myös nuorisoasemalle. Heiltä on saatu paljon kannustusta, ja heille positiivinen tai negatiivinen tieto on tärkeä. Tiedoilla joita on kerätty, voivat he poimia opinnäytetyöstä heille oleelliset asiat ja muokata sitä omaan tarkoitukseensa sopivaksi.

Jatkotutkimusaiheeksi suosittelen vastaavia aiheita, koska se on nykyajan nuorilla kasvava ongelma. Pelaamisen vähentäminen, oikeiden sosiaalisten suhteiden luonti ja koulussa jaksaminen on noussut materiaaliani tutkimalla pinnalle. Hyvänä tutkimusaiheena voi hoitoalalla olla tuleville terveydenhoitajille paljon pelaavien tai koneella viihtyvien nuorten koulujaksaminen. Kehittämistä on esim. nuorisoasemalla saada vertaistukiryhmiä nuorista ja saada heidät aktivoitumaan sen sijaan, että käyvät yksilö- tai ryhmäkeskusteluja. Kouluilla oppilashuoltoryhmän tulee hyvä puuttua pelien ikärajoituksiin, varsinkin pienemmillä lapsilla. Kouluterveydenhoitaja tai kuraattori voi ottaa puheeksi asian vanhempien kanssa, jotka osallistuvat lastensa terveystarkastuksiin.

## Lähteet

- Alatupa, S. (toim.) Karppinen, K., Keltikangas-Järvinen, L., Savioja, H. 2007. Koulu, syrjäytyminen ja sosiaalinen pääoma : löytyykö huono-osaisuuden syy koulusta vai oppilaasta?. Helsinki: Sitran raportteja
- Bartl, A. 2000. Lyömättömät leikit. Hämeenlinna: Karisto Oy.
- Festeu, D. & Humberstone, B. 2006. Non-formal Education through Outdoor Activities Guide. European Institute. Burnham, Buckinghamshire: Infinity Design & Print Ltd.
- Friis L., Eirola R., Mannonen M. 2004. Lasten ja nuorten mielenterveystyö. Vantaa: Dark Oy.
- Hallikainen, K. 2011. Kenen vastuu? Nuorten syrjäytyminen ja syrjäytymisen ehkäiseminen yhdeksäsluokkalaisten kirjoitelmissa. Pro Gradu-tutkielma. Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos. Jyväskylän yliopisto. Viitattu 19.3.2012.  
<https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/26700/URN%3aNB%3afi%3ajyu-201103231919.pdf?sequence=1>.
- Himberg L & Jauhiainen R. 1998. Suhteita Minä, me ja muut. Porvoo: WSOY.
- Himberg, L., Laakso, J., Peltola, R., Näätänen, R., Vidjeskog, J. 2000. Kehittyvä ihminen. Psykologia 2. Porvoo: WS Bookwell Oy.
- Joka kuudennella vantaalaisnuorella ollut peliongelmiä. Kaupunkilehti Vartti. 3.11.2011. Viitattu 28.3.2012.  
[http://omakaupunki.hs.fi/paakaupunkiseutu/uutiset/joka\\_kuudennella\\_vantaalaisnuorella\\_ollut\\_peliongelmiä/](http://omakaupunki.hs.fi/paakaupunkiseutu/uutiset/joka_kuudennella_vantaalaisnuorella_ollut_peliongelmiä/)
- Järvinen, T. 2005. Kisailukirja. Hämeenlinna: Karisto Oy.
- Kansalaisfoorumi. 2003. Oman ryhmän arviointi. Sivistysliitto. Viitattu 16.4.2012.  
<http://www.kansalaisfoorumi.fi/oman-ryhmarviointi.html>
- Karppinen, S. & Lomama, T. (toim.) 2007. Seikkailun elämyksiä. Seikkailukasvatuksen teoriaa ja sovelluksia. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.
- Kemppinen P. 1997. Nuori minänsä vankina 2. osa. Vantaa: Tumma vuoren kirjapaino Oy.
- Kirsilä, V. 2007. Ryhmänohjaajan käsikirja. Viitattu 29.3.2012.  
[www.kenuti.fi/data/liitteet/11357=ryhmanohjaajan\\_kasikirja\\_\(4\).doc](http://www.kenuti.fi/data/liitteet/11357=ryhmanohjaajan_kasikirja_(4).doc)
- Kirves, L. & Stoor-Gremer, M. 2010. Kiusaamisen ehkäisy varhaiskasvatuksessa. Kiusaamisen ehkäisyn ja puuttumisen suunnitelman laatiminen. Mannerheimin Lastensuojeluliitto & Folkhälsan: Fram. Viitattu 19.3.2012. <http://mll-fi-bin.directo.fi/@Bin/87f8e6e09ea8a627c9e4fc86bacdcbe3/1332159604/application/pdf/13271105/Kiusaamisen%20ehk%C3%A4isy%20varhaiskasvatuksessa%20B5%20-%20www.pdf>.
- Kivelä V & Lempinen J. 2010. Arki hallintaan. Nuorten ryhmätoiminnan ohjaaminen. Turenki: Kirjapaino Jaarli Oy.
- Leskinen E. 2009. Ryhmä toimimaan! Vinkkejä tutustumiseen, oppimiseen ja yhteistyöhön. Juva: Ws Bookwell Oy.
- Malin M. Nuoret ja ehkäisevä työ. Viitattu 2.11.2011. <http://www.sosiaaliporssi.fi/fi-fi/lastensuojelunkasikirja/tyoprosessi/ehkaisevatyo/nuoret/#otsikko6>.
- Moos D., Honkomp B. Adventure Learning: Motivating Students in a Minnesota Middle School. Journal of Research on Technology in Education. 1.3.2011. Vol 43. No. 3. sivut 231-252. Viitattu 2.11.2011.

tattu 24.2.2012. <http://rphelsp.helmet.fi/ebsco-web/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=c2a98f9c-cffa-4cd1-a65b-5ca6aede3f13%40sessionmgr4&vid=2&hid=107>.

Niemistö R. 2004. Ryhmän luovuus ja kehitysehdot. Tampere: Tammer-paino.

Nuorten syrjäytymisen ehkäisy. 2007. Valtiontalouden tarkastusvirasto. Toiminnantarkastuskertomus dnro 6/54/06 19.6.2007. Edita Prima Oy. PDF-tiedosto. Viitattu 2.11.2011 [http://www.vtv.fi/files/113/1462007\\_Nuorten\\_syrjaytymisen\\_ehkaisy\\_NETTI.pdf](http://www.vtv.fi/files/113/1462007_Nuorten_syrjaytymisen_ehkaisy_NETTI.pdf).

Opinnäytetyöpakki. Kajaanin ammattikorkeakoulu. Viitattu 10.4.2012. <http://193.167.122.14/Opari/ontTukiKeruuHavainnointi.aspx>

Pelitaito. Viitattu 16.4.2012. <http://pelitaito.fi/pelaamisesta/>

Pitkäranta, A. 2010. Laadullisen tutkimuksen tekijälle. Työkirja. Satakunnan AMK. Viitattu 28.3.2012. [http://www.samk.fi/download/13153\\_Laadullisen\\_tutkimuksen\\_tyokirja\\_APitkaranta.pdf](http://www.samk.fi/download/13153_Laadullisen_tutkimuksen_tyokirja_APitkaranta.pdf)

Päihdefoorumi 2011. Pelaamisen lumo - mikä on liikaa? 9.11.2011. Monitoimikeskus Lumo.

Pölönen R., Sitolahti T. (toim.) 2009. Ryhmä hoitaa. Teoriaa ja käytäntöjä. Helsinki: Gaudemus Helsinki University Press Oy Yliopistokustannus.

Quesnel, L. 1988. Opi leikkien. Keuruu: Otava.

Routio, P. 2007. Toteava havainnointi ja koe. Viitattu 10.4.2012. <http://www2.uiah.fi/projects/metodi/062.htm>.

Silvennoinen, I. 2011. Vantaan alueelliset vanhempainillat -diaesitys. Ehyt ry. Viitattu 13.11.2011

THL. Nuoret pelissä. Tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta. Pelitaito-projekti: Ehyt ry ja RAY.

Thorslund E. 2009. Nuoret, netti j@ mobiili. Kodin turvaopas. Hämeenlinna: Kariston kirjapaino Oy.

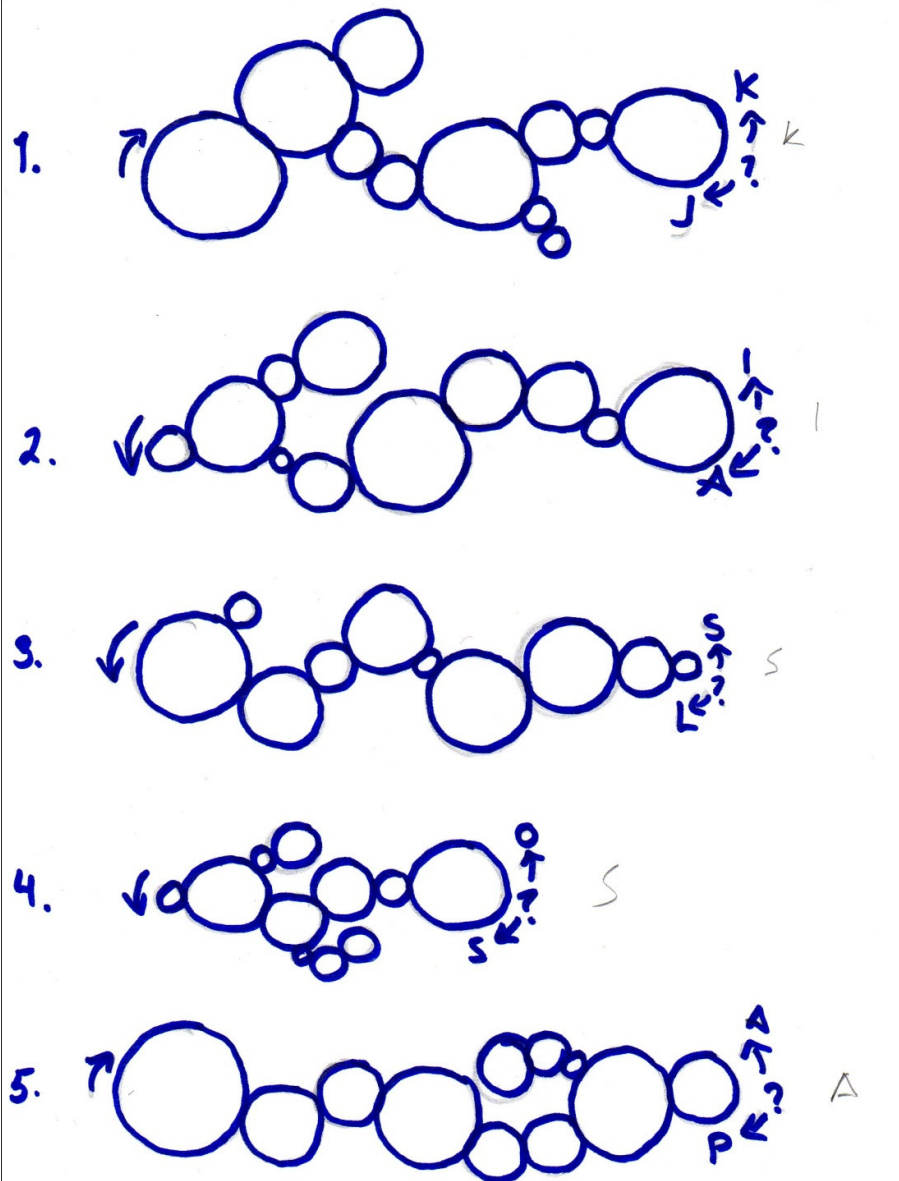
Toikka K. & Toikka P. 2006. Ratkaisuna ryhmätoiminta -välineenä vuorovaikutus. Helsinki: Erikoispaino Oy.

Vantaa ja päihheet - raportti. 2011. Teemana pelaaminen. Sosiaali- ja terveyshuollon toimiala. Päihdepalvelut.

Willberg, E. 2009. Laadullisen aineiston luotettavuus. Kasvatustieteiden laitos/ Erityispedagogiikan yksikkö. Viitattu 29.3.2012. <https://www.jyu.fi/edu/laitokset/eri/opiskelu/opiskelu-info/prosem/laadullinen>.

## Kuvat

Kuva 1 Rattaistotehtävä .....	31
Kuva 2 Palapeli toiselle joukkueelle.....	32
Kuva 3 Palapeli toiselle joukkueelle.....	32
Kuva 4 Sinisen joukkueen lippu lipunryöstöön .....	33
Kuva 5 Punaisen joukkueen lippu lipunryöstöön.....	33



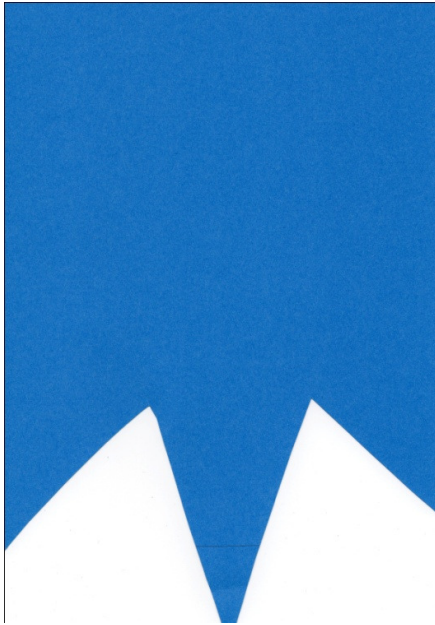
MIKÄ SANA MUODOSTUU KIRJAIMISTA?

$\frac{K}{1} \quad \frac{A}{2} \quad \frac{S}{3} \quad \frac{S}{4} \quad \frac{A}{5}$

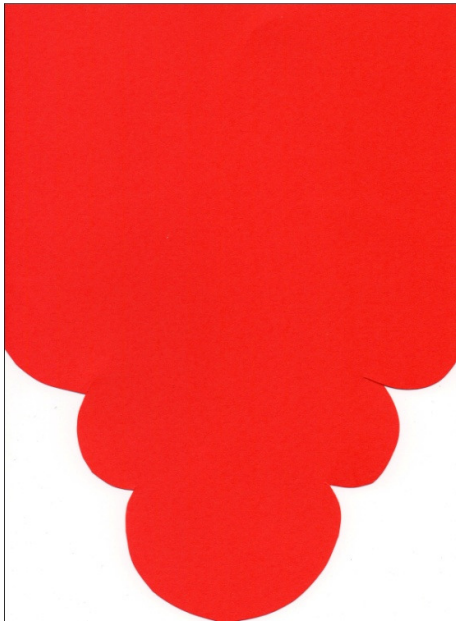
Kuva 1 Rattaistotehtävä







Kuva 4 Sinisen joukkueen lippu lipunryöstöön



Kuva 5 Punaisen joukkueen lippu lipunryöstöön

## Liitteet

Liite 1 Kyselylomake.....	35
Liite 2 Esite koululle.....	37
Liite 3 Lupapyyntö vanhemmilta .....	39
Liite 4 Kunniakirja .....	40
Liite 5 Kopiot tutkimusluvasta .....	41

Liite 1 Kyselylomake

Arviosi (laita rasti sopivaan kohtaan): ☺○○○☹

Onko ystävyysuhteisiisi tullut muutoksia ryhmän myötä? Parempaan/huonompaan?

---

---

---

---

---

---

---

Koetko, että olet ollut vähemmän pelaamassa tietokoneella tai konsolilla ryhmän toiminnan aikana?

---

---

---

---

---

---

---

Tunnetko, että voit pelaamisasioissa kääntyä aikuisen puoleen, jos ongelmia ilmenee? Kenen?

---

---

---

Onko nuorisosasema sinulle tuttu? Mistä olet kuullut?

---

---

---

---

---

Toivoisitko vastaavaa ryhmätoimintaa tulevaisuudessa? Kenen toimesta?

---

---

---

Kiitos vastauksista! 😊

Liite 2 Esite koululle



# Sinä!

7. - 9. luokkalainen, joka haluat kokeilla uutta?

Tule kokeilemaan uudenlaista ryhmätoimintaa jollaista ei ole aiemmin kokeiltu!

Kerään 8 hlö:n ryhmän ajalle 16.1-1.2.2012 ma ja ke klo 15-17 Länsimäen koululla

Teemme kaikkea kivaa yhdessä ja toteutan samalla pienen tutkimuksen ryhmien hyödyllisyydestä tietokone-/konsolipelaamisen vähentämisessä. Olen Tikkurilan Laurean terveydenhoitajaopiskelija, ja teen ryhmätoiminnan osana opinnäytetyötäni Vantaan nuorisosaamalle, jossa autetaan paljon pelaavia nuoria pääsemään eroon liiallisesta pelaamisesta. Ryhmä on en-

simmainen laatuaan, joten lähes kuka vain nuori on sopiva tulemaan ja pitämään  
hauskaa!

Jos haluat kysyä lisää, voit laittaa mailia suoraan minulle [anna.sarikallio@laurea.fi](mailto:anna.sarikallio@laurea.fi)

Liite 3 Lupapyyntö vanhemmilta

Lupa opinnäytetyöhön osallistumisesta:

Vanhempani/hoitajani on antanut luvan osallistua ajalla 16.1-1.2.2012 maanantaisin ja keskiviikkoisin klo 15-17 koululla järjestettävään opinnäytetyöhön liittyvään ryhmätoimintaan. Ryhmä on luottamuksellinen, eikä tietoja käytetä muuhun kuin opinnäytetyön tekemiseen.

Oppilaan nimi: \_\_\_\_\_

Hyväksyn hänen osallistumisensa opinnäytetyön toteuttamiseen

Huoltajan/vanhemman nimikirjoitus ja nimenselvennys

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Palauta joko koulukuraattori Marjo van Dijkelle tai maanantaina 16.1, jolloin ryhmä kokoontuu ensimmäisen kerran, minulle.

Liite 4 Kunniakirja



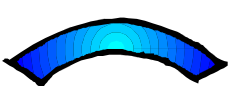

## Kunniakirja

---

*On ollut mukana kütettävästi  
Opinnäytetyöhön liittyvässä  
nuorten ryhmässä  
ajalla 16.1.2012-1.2.2012  
Küttäen*

---

Anna Saarikallio  
Ryhmänvetäjä  
Terveystenhoitajaopiskelija





Liite 5 Kopiot tutkimusluvasta



VANTAAN KAUPUNKI  
VANDA STAD

VIRANHALTIJAN PÄÄTÖS 200 /2011 1 (3)

Dno KPK 4978/2011/092

22.11.2011

Sivistystoimi  
Perusopetuksen johtaja Ilkka Kalo

**Tutkimusluvan myöntäminen/ Nuorten syrjäytymisen ennaltaehkäisy: Pelaavien nuorten seikkailuryhmä-nimiseen opinnäytetyöhön**

Terveystoiminta-opiskelija Anna Saarikallio hakee tutkimuslupaa opinnäytetyötensä (Laurea ammattikorkeakoulu) varten.

Tutkimuksen niminä on Nuorten syrjäytymisen ennaltaehkäisy: Pelaavien nuorten seikkailuryhmä.

Tutkimuksen tarkoituksena on kartoittaa ryhmätoiminnan vaikutusta nuorten sosiaaliseen kanssakäymiseen, pelaamisen vähentymistä ja auttaa nuoria.

Tutkimukseen osallistuu Länsimäen koulusta 8 henkilöä. Asiasta on sovittu koulukuraattorin kanssa.

Päätös

Päätän myöntää Anna Emilia Saarikalliolle luvan tehdä tutkimuksen aiheesta Nuorten syrjäytymisen ennaltaehkäisy: Pelaavien nuorten seikkailuryhmä. Tutkimus toteutetaan Länsimäen koulussa 8 yläkoululaiselle.

Päätän myös, että valmis tutkielma tulee toimittaa sähköisessä muodossa osoitteeseen: kirjaamo.sivistystoimi@vantaa.fi.

Tutkimuksen tekeminen edellyttää, että asiasta sovitaan yksikön johtajan tai vastaavan kanssa ja mikäli kyseessä on alle 18-vuotiaita koskeva tutkimus, pyydetään tarvittaessa huoltajan suostumus. Tutkimuksella kerättyjä tietoja saa käyttää vain tutkimustarkoituksiin. Tutkijat ovat lain mukaan salassapitovollisia tutkimuksessa tietoonsa saamien yksilöä tai perhettä koskevien asioiden suhteen.

Päiväys	Vantaa 22.11.2011
Allekirjoitus	
Nimen selvennys	Ilkka Kalo
Virka-asema	Perusopetuksen johtaja

**Oikaisuvaatimusohjeet**

Tähän päätökseen tyytymätön voi tehdä kirjallisen oikaisuvaatimuksen.

Oikaisuvaatimuksen saa tehdä se, johon päätös on kohdistettu tai jonka oikeuteen, velvollisuuteen tai etuun päätös välittömästi vaikuttaa (asianosainen) sekä kunnan jäsen.

Oikaisuvaatimus tehdään Vantaan opetuslautakunnalle, postiosoite: Vantaan kaupunki, Kirjaamo, Asematie 7, 01300 Vantaa, käyntiosoite: Kielotie 13, Tikkurila tai sähköpostitse osoitteella: kirjaamo@vantaa.fi



VANTAAN KAUPUNKI  
SIVISTYSTOIMI

TUTKIMUSLUPAHAKEMUS / PÄÄTÖS

Numero

02.11.2011

Hakija	Nimi	Saarikaleio Anna Emilia	
	Arvo, ammatti	terveydenhoitaja opiskelija	Puhelinnumero 0503263844
	Lähiosoite	Maarinkummaantie 11e 26	Postinumero ja -toimipaikka 01370 Vantaa
Tutkimus	Tutkimuksen nimi	Pelaamisen Nuorten syrjäytymisen ennaltaehkäisy: nuorten seurahuone	
	Tutkimuksen tarkoitus/tavoite	Kartoittaa ryhmätoiminnan vaikutusta nuorten sosiaali- seen kanssa käymiseen, pelaamisen vähentymistä ja auttaa nuoria	
	Tutkimus on	<input type="checkbox"/> seminaarityö <input type="checkbox"/> pro gradu <input type="checkbox"/> lisensiaattityö <input type="checkbox"/> väitöskirja <input checked="" type="checkbox"/> muu, mikä <u>Opinnäytetyö</u>	
	Oppilaitos tai tutkimuslaitos	Laura amm.kor.koulu	Tutkimuksen ohjaaja Carita Saarikari
	Tutkimuksen kohde Vantaalla (esim. koulu, oppilaitos)	Länsimäen koulu	
	Tutkimuksen tekemisestä on sovittu yksikön johtajan tai vastaavan kanssa	Marjo Van Dijken / Hanna Pöso	
	Otoksen koko	8 henkilöä, glukoosivikaisia	
	Käytettävät tutkimusmenetelmät	Kvalitatiivinen tutkimusmenetelmä	
	Tutkimuksen toteuttamisaika	23.11 - 14.12.2011	
	Tutkimuksen arvioitu valmistumisaika	helmi-/maaliskuu 2012	
Hakemuksen liitteet	<input checked="" type="checkbox"/> tutkimussuunnitelma <input type="checkbox"/> kyselylomake <input type="checkbox"/> haastattelurunko		
Allekirjoitus	Päiväys 1.11.11	Hakijan allekirjoitus 	
Päätös	Tutkimuslupa <input checked="" type="checkbox"/> myönnetään <input type="checkbox"/> ei myönnetä	Päiväys ja päätöksentekijä 	

531124 (4/08)

Tutkimuksen tekeminen edellyttää, että asiasta sovitaan yksikön johtajan tai vastaavan kanssa ja mikäli kyseessä on alle 18-vuotiaita koskeva tutkimus, pyydetään tarvittaessa huoltajan suostumus. Tutkimuksella kerättyjä tietoja saa käyttää vain tutkimustarkoituksiin. Tutkijat ovat lain mukaan salassapitovelvollisia tutkimuksessa tietoonsa saamien yksilöä tai perhettä koskevien asioiden suhteen.  
Hakemuksen liitteet voi lähettää sähköpostilla osoitteeseen: [kirjaamo.sivistystoimi@vantaa.fi](mailto:kirjaamo.sivistystoimi@vantaa.fi)

Lisäksi edellytetään valmiin tutkielman toimittamista sähköisessä muodossa osoitteeseen:  
[kirjaamo.sivistystoimi@vantaa.fi](mailto:kirjaamo.sivistystoimi@vantaa.fi)